3/99 Ausgabe 22 DM 3,90

Belgien bfr 86,- ■ Dänemark dkr 16,- ■ Italien Lit 4.200 ■ Luxemburg lfr 86,- ■ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ■ Schweiz sfr 3,90 ■ Griechenland DR 700,- ■ Spanien Pta 360,-

B 43739
ISSN 1433-8424

COMPUTEC MEDIA AG

03
4 394373 903904

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR

NUR DM 3.90 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

SHADOWMAN

Der neue N64-Hit der Turok 2-Macher

24 SEITEN KOMPLETTLÖSUNGEN

ZELDA
TUROK 2

SMASH BROTHERS
MICRO MACHINES 64
MARIO PARTY

Schon getestet: 6 aktuelle N64-Hits

Besser als Tomb Raider?

CASTLEVANIA

Erstmals getestet: Die fertige N64-Version auf 4 Seiten!

Aktuelle News von der Spielwarenmesse: F1 World Grand Prix II, Star Wars • Im Test: Micro Machines 64 Turbo, Battle Tanx, Magical Tetris Challenge • Doppelposter: Zelda, Castlevania • Mit Sammelkarten, Poster, Riesen-Spielelexikon, Charts u.v.m.

DEIN N64-SPIELEBERATER: 24 SEITEN

DIE DREI-PHASEN METAMORPHOSE DES MENSCHLICHEN GEHIRNS

extreme-G™ XG2

PHASE 3
EXTREME G2-FAHRER
(SCHON MAL DIE SCHALLMAUER DURCHBROCHEN?)

PHASE 2
MOTORRADFAHRER
(BIS 260 KM/H)

PHASE 1
FAHRADFAHRER
(BIS 30 KM/H)

SPEEDSÜCHTIG

BERLIN, PRO MARKT	11.1 - 13.1	KURFÜRSTENDAMM 206 - 208
HANNOVER, KAUFHOF,	11.1 - 13.1	ERNST-AUGUST-PLATZ 5
DÜSSELDORF, KAUFHOF	11.1 - 13.1	AN DER KÖNIGSALLEE 1-9
FRANKFURT, KAUFHOF	11.1 - 13.1	ZEIL 116-126; ABT. 610
BERLIN, SATURN	14.1 - 16.1	ALEXANDERPLATZ 8
RAISDORF, MEDIA MARKT	14.1 - 16.1	MERGENTHALER STR. 1
KÖLN, SATURN	14.1 - 16.1	HOHE STRASSE 41
MÜNCHEN, PRO MARKT	14.1 - 16.1	PASINGER STR. 18
LEIPZIG, ZUR 48	18.1 - 20.1	WACHSMUTHSTR. 10
HAMBURG, MEDIA MARKT	18.1 - 20.1	GÄRTNERSTR. 169
KÖLN, SATURN	18.1 - 20.1	HANSARING 97
STUTTGART, MARO	18.1 - 20.1	KÖNIGSTR. 16
BAYREUTH, VIDEO JAKOB	21.1 - 23.1	BINDLACHERSTR. 8
HAMBURG, SCHAULANDT	21.1 - 23.1	ALTE HOLSTENSTR. 30-32
DUISBURG, MEDIA MARKT	21.1 - 23.1	AUGUST-BEBEL-PLATZ 20
ULM, MÜLLER-MARKT	21.1 - 23.1	BLAUTALCENTER/BLAUBEURER STR. 95
NÜRNBERG, SATURN	25.1 - 27.1	VORDERE LEDERGASSE 30
OLDENBURG, GAMESHOP	28.1 - 30.1	PYRAMIDE/POSTHALTERWEG 15
DORTMUND, DYNATEX	28.1 - 30.1	BRÜCKSTR. 42-44
MÜNCHEN, KARSTADT	28.1 - 30-1	NEUHAUSER STR. 18

NINTENDO64 PC CD

Für Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie am besten Ihren Chirurgen oder KFZ-Mechaniker.

EXTREME G2 ™ & © 1998 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

HOCHSPANNUNG
www.acclaim.de
www.acclaim.net

Acclaim

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

ALLE HITS FÜR 1999!

Nachdem im Januar mit Turok 2 und Star Wars: Rogue Squadron die letzten versprochenen „Weihnachts"-Hits veröffentlicht wurden, stellt man sich als N64-User nun natürlich die bange Frage: Was kommt nach Zelda, von dem in Deutschland bereits über 300.000 Stück verkauft wurden? Eine ganze Menge, allerdings durfte Nintendo Of Europe auf der Anfang Februar abgehaltenen Nürnberger Spielwarenmesse (immerhin die weltweit größte Messe ihrer Art) unverständlicherweise nicht die Produkte zeigen, die im kommenden Sommer für Furore sorgen werden, denn Nintendo Of America möchte mit stolzgeschwellter Brust auf der E3 im Mai so richtig auf die Pauke hauen. Daß F-1 World Grand Prix II bereits im Juni erscheinen wird und das erste Spiel zum neuen Star Wars-Film noch vor dem Deutschlandstart im September auf den Markt kommt, sollte dennoch jeden N64-Fan erfreuen. Gleiches gilt für die für 1999 bestätigten Veröffentlichungen von Jet Force Gemini, Tetris, Donkey Kong World, Ogre Battle 3 und Perfect Dark. Abschließend noch ein Wort in eigener Sache: Abgesehen von der Tatsache, daß wir erstmals mehr als 82.000 Exemplare absetzen konnten (vielen Dank dafür, liebe Leser!), begrüßten wir in den letzten Wochen nicht nur den 9.000. N-Zone-Abonnenten, sondern mit Jens Quentin auch einen willkommenen Neuzugang in der Redaktion, der mit Berichten zu NHL Pro 99 und Micro Machines 64 Turbo seinen gelungenen Einstand feierte.

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 2 Postern und 4 Sammelkarten!

INHALT

REPORTAGE

Spielwarenmesse 1999 ..... Aktuelle Infos aus Nürnberg 14

ANGESPIELT

Goemon 2 ..... Der Mystical Ninja ist zurück! 12
NBA Pro 99 ..... Konkurrenz für NBA Jam 99? 16
NHL Pro 99 ..... Konami erobert das Eis 17
Shadow Man ..... Acclaims Horrorspektakel 8

TESTS

BattleTanx ..... Importtest: Der Actionhit 34
Castlevania ..... Konamis Spielspaß-Gigant? 28
Magical Tetris ..... Tetris mit Micky Maus 43
Mario Party ..... Der Party-Spaß mit Mario & Co. 26
Micro Machines 64 Turbo ..... Codemasters gibt Gas! 24
Smash Brothers ..... Mario und Link im Clinch 32

KOMPLETTLÖSUNGEN

Turok 2 ..... Erster Teil der Komplettlösung 62
Zelda: Ocarina Of Time ..... Links Abenteuer auf 14 Seiten 52

POSTER

Castlevania 39-42
Zelda-Starschnitt, Teil 3 35-38

SAMMELKARTEN

Extreme G 2 ..... 75/76
Rogue Squadron 75/76
Top Gear Overdrive 75/76
Turok 2 ..... 75/76

SPIELENEWS

All Star Baseball 6
BattleTanx II 6
Beetle Adventure Racing 5
Metal Gear Solid 6
Gauntlet Legends 4
Holy Magic Century 2 4
Pokemon Snap 4
Rally Masters 4
Tetris 64 4
Turok 3 6
WWF Attitude 6

NEWS

Aus den USA 6
Aus Japan 4
Game Boy-News 7
Nachgefragt bei... 5
Kurz & Knapp 7

SPIELELEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten 18

T&T: CHEATS & CODES

Diddy Kong Racing 46
Extreme G 46
Extreme G 2 46
Rogue Squadron 50
S.C.A.R.S. 46
NFL Quarterback '99 50
Turok 46
Turok 2 50

LESERTIPS

Turok 2 72
Zelda 72

RUBRIKEN

Chart-Attack 22
Impressum 73
Kleinanzeigen 70
Leserbriefe 44
Vorschau 74

SHADOW MAN 8

Wer das Nintendo 64 noch immer flapsig als Kinderkonsole bezeichnet, sollte sich in Acht nehmen. Acclaim wird ihn mit dem Horrorspektakel Shadow Man in Angst und Schrecken versetzen.

MARIO PARTY 26

Zwei der wohl ungewöhnlichsten Nintendo-Produktionen testen wir in dieser Ausgabe: Sowohl in Mario Party als auch in Smash Brothers treten die bekanntesten Nintendo-Charaktere gegeneinander an!

ZELDA 52

Auf 24 Seiten präsentieren wir euch nicht nur den zweiten Teil der Zelda-Komplettlösung, sondern auch Part 1 des aktuellen Turok 2-Guides! Damit schafft ihr jeden Saurier!

Der Aufwärtstrend in Japan hält weiter an: Für eine kurze Zeit wurde sogar mehr Nintendo 64- als PlayStation-Hardware verkauft. Mittlerweile ist dieser Boom zwar schon wieder etwas abgeebbt, die Lage hat sich im Vergleich zum Vorjahr aber deutlich entspannt, was auch am großen Erfolg von Zelda und dem Game Boy Color liegt. Hier zur Verdeutlichung ein paar Zahlen aus der Woche vom 4. bis 10. Januar: 1. Game Boy Color: 96.581 Einheiten; 2. PlayStation: 74.563; 3. Nintendo 64: 40.364; 4. Dreamcast: 28.830.

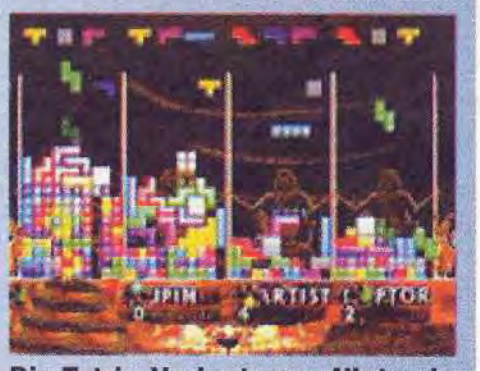
Neues Futter für Rollenspieler

Imagineer, die Entwickler von Holy Magic Century (oder Quest, wie es in den USA genannt wird), arbeiten derzeit an einem Nachfolger des Rollenspiels, welches von vielen aufgrund der mangelnden Komplexität kritisiert wurde. Dieser Kritik will man sich stellen und den zweiten Streich deutlich anspruchsvoller gestalten und auch technisch deutlich zulegen. So visiert man derzeit eine Grafik in der mittleren Auflösung, ein höheres Spieltempo und deutlich schönere 3D-Welten an. Screenshots aus dem Spiel selbst existieren leider noch nicht, aber sollte man die guten Vorsätze wirklich so in die Tat umsetzen, dürfte der Titel für Freunde des Genres mit Sicherheit interessant werden. Auch der neue Pokemon-Titel namens Pokemon Snap scheint verheißungsvoll. Die ungewöhnlichen Pocket Monster um Pikachu und Co. begeben sich dabei nämlich auf eine Safari und müssen während des Trips durch den Dschungel zahlreiche gelungene Fotos von der Tierwelt schießen. Diese wartet natürlich nicht einfach nur darauf, aufgenommen zu werden, sondern muß von euch geschickt angelockt werden. Der Titel war ursprünglich für das 64DD geplant, ist aber nun als „normales" Modul konzipiert.

Screens von Quest 2 liegen noch nicht vor, aber immerhin schon erste Charakterentwürfe.

Tetris 64 x 2

Tetris, Tetris und kein Ende. Neben dem in dieser Ausgabe getesteten Magical Tetris Challenge und dem in Japan bereits erhältlichen Tetris 64 (vormals als Bio Tetris bekannt) von Seta springt Nintendo nun auch auf den Zug auf und will eine Variante des Klassikers veröffentlichen. Kurioserweise nennt diese sich bislang ebenfalls Tetris 64 und wird von Blue Planet Software programmiert. Sie soll zahlreiche Variationen des Grundkonzepts und auch einen Modus für vier Spieler gleichzeitig beinhalten. Besonders interessant verspricht eine Ausführung zu werden, bei der sich bei erfolgreichem Abräumen der Spielsteine im Hintergrund langsam ein Weltwunder bildet. (mm)



Die Tetris-Variante von Nintendo wird auch einen 3-Spieler-Modus beinhalten.

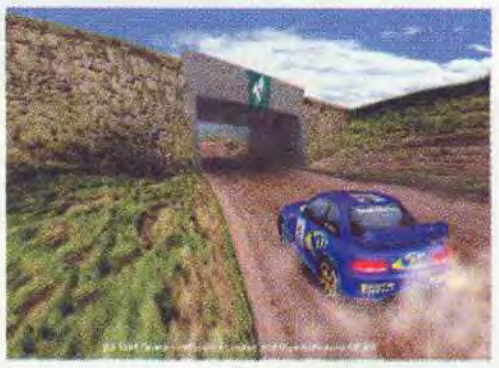
Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Import-Händler sollten diese Spiele bereits wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 5.2.99: Harvest Moon 64; 19.2.99: Snowboard Kids 2; Februar: NBA In the Zone '99; 4.3.99: Castlevania; März: 64 Oozumo 2, Super Bowling

Im bisher abgefahrensten Titel rund um die Pocket Monster begebt ihr euch auf eine Safari und müßt das wilde Tierleben des Dschungels erfolgreich vor eure Kamera locken.

Rally Masters
Neuer Flitzer aus Schweden

Die alten Schweden von Digital Illusions, die sich in der Vergangenheit mit ihren Pinball-Spielchen einen Namen gemacht haben, sind schon seit längerer Zeit auf den Rennspielgeschmack gekommen und sorgten mit Motorhead auf PlayStation und PC für einen echten Überraschungshit. Ihr nächster Titel wird eine Rallye-Simulation mit dem Namen Rally Masters sein, wobei glücklicherweise diesmal auch das Nintendo 64 mit einer Umsetzung bedacht wird. Informations-technisch hält man sich noch recht bedeckt, aber angekündigt sind zahlreiche Autos, wechselnde Wetterbedingungen und diverse Spielmodi. (mm)



Diese Bilder stammen noch von der PC-Version, auf dem Nintendo 64 soll die Optik aber ähnlich gut werden.

Gauntlet Legends
Die Legende kehrt zurück

Midway und Atari Games sind gerade fleißig mit der Umsetzung des Arcade-Hits Gauntlet Legends beschäftigt – die wahren Wurzeln des Spiel liegen dabei noch viel tiefer in der Vergangenheit – um genau zu sein, irgendwann Mitte der 80er Jahre. Das Ur-Gauntlet hatte eigentlich ein einfaches Grundkonzept, welches aber immer schon sehr gehaltvoll war und bereits damals auf Multiplayer-Sessions ausgelegt war. Mit bis zu vier Helden durchforstete man finstere Dungeons, sammelte Schätze ein und hatte zahlreiche üble Monster zu besiegen. Die zeitgemäße Neuauflage verlagerte das zuvor zweidimensionale Geschehen in eine prächtige 3D-Umgebung, die in der Spielhalle sogar von einer 3Dfx-Karte beschleunigt wurde. Eine derartige Hardware-Beschleunigung hat das Nintendo 64 zwar nicht zu bieten, aber die Programmierer sind sich sicher, auch so eine akkurate Umsetzung liefern zu können. Im Spiel hat man einen bösen Dämon vernichtend zu schlagen, muß aber zuvor 13 magische Runensteine finden, die in vier Königreichen verteilt sind. Der Weg führt die Protagonisten dabei unter anderem durch Berge, Wüsten, Wälder und imposante Schlösser. Mit zahlreichen Waffen hat man sich dabei gegen die Schergen des Dämons durchzusetzen, wobei natürlich auch Zwischengegner vom Kaliber Riesenspinne oder feuerspuckender Drache bezwungen werden müssen. (mm)

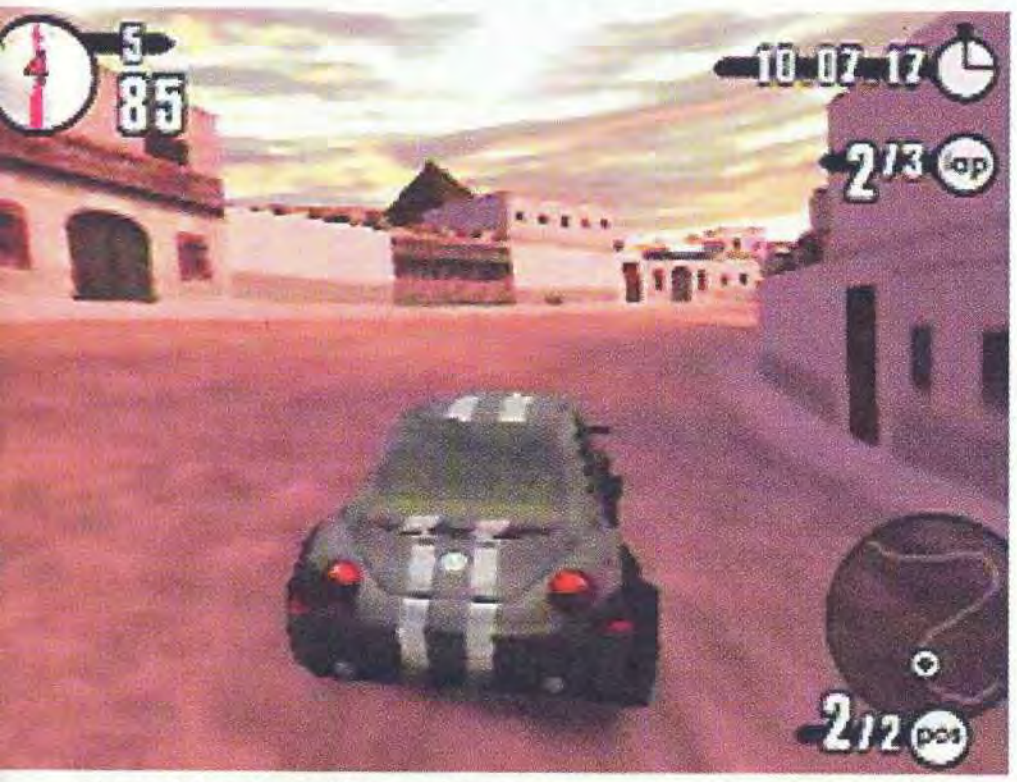
Die Spielhallen-Umsetzung soll das Flair des Automaten bis ins kleinste Detail einfangen.

Derzeit ist Gauntlet Legends zu 37% fertiggestellt, aber bis zum USA-Release am 25.5. bleibt ja noch etwas Zeit.

Beetle Adventure Racing

Kult-Racer von Paradigm

Unter den Fittichen von Electronic Arts werkeln die renommierten Programmierer von Paradigm gerade an Beetle Adventure Racing, einem ungewöhnlichen Racer mit offizieller Volkswagen-Lizenz. Der Titel soll zahlreiche Ausführungen des Kultfahrzeugs schlechthin – des heißgeliebten Käfers – sowie sechs riesige und abwechslungsreiche Strecken bieten. Dabei geht es unter anderem durch gigantische Metropolen, Dschungelgebiete oder Grusellandschaften und selbst Fantasy-Areale mit Drachen stehen auf dem Programm. Zahlreiche Abkürzungen und versteckte Geheimnisse sollen ferner für Langzeitmotivation sorgen, zumal es für bis zu vier Spieler gleichzeitig gar noch acht gänzlich eigene Strecken geben wird. Wer Paradigm kennt, weiß, daß er eine gute Fahrzeugphysik erwarten kann, aber auch grafisch wollen sich die Texaner mächtig ins Zeug legen und eine ausgereifte Engine mit fein animierten Randobjekten und aufsehenerregenden Licht-Effekten auf die Beine stellen. So prall kommt die Grafik bislang zwar noch nicht rüber, aber wir sind guter Dinge, daß uns da bis zum Release noch einige Überraschungen erwarten. (mm)



Generell ist die Optik gar nicht mal so spektakulär, aber die Skylines und die detaillierten Fahrzeuge können bereits überzeugen.

Fast schon Pflicht – die Variante für vier Spieler gleichzeitig, die hoffentlich ohne Einbrüche in der Frame-Rate auskommen wird.

Hans-Jürgen Kohrs

Was bewegt die Nintendo 64-User derzeit? Welche Fragen beschäftigen die Fans in aller Welt. In unserer Rubrik „Nachgefragt bei...“ fühlen wir den Firmen-Vertretern auf den Zahn und entlocken ihnen im monatlichen Exklusiv-Interview zuverlässige Infos und die neuesten Fakten. Am Rande der Spielwarenmesse in Nürnberg haben wir uns diesmal mit Angie Kühbandner, der PR-Managerin von Codemasters, zusammengesetzt, um sie über den ersten N64-Titel der Engländer – Micro Machines 64 Turbo – auszuquetschen, und um Informationen zur Firmenpolitik sowie zukünftigen Projekten zu bekommen.

Angie Kühbandner (28) leistet die deutsche PR-Arbeit für das englische Unternehmen Codemasters.

N-ZONE *Mit Micro Machines 64 betritt Codemasters ja nun endlich die N64-Bühne. Welche Veränderungen habt Ihr im Vergleich zu den alten Versionen eingebaut?*

Angie Kühbandner: *Mit Micro Machines 64 Turbo darf man sich kein völlig neues Spiel erwarten. Es handelt sich vielmehr um eine qualitativ hochwertige Umsetzung des mittlerweile legendären Micro Machines V3 für die PlayStation. Die Vogelperspektive und das grundlegende Spielprinzip haben sich nicht geändert. Die Palette der Fahrzeugtypen bietet Buggies, Panzer, Trucks und zahlreiche weitere kuriose Spielzeugautos. Dank Joypad-Sharing können bis zu 8 Spieler gleichzeitig an den Rennen teilnehmen. Komplett neu ist der Turbo-Modus für fünf verschiedene Geschwindigkeitsstufen. Bei der Auswahl „Hyper-Schnell“ sollte man allerdings auf echte Turbo-Geschwindigkeit gefaßt sein.*

N-ZONE *Wird es spezielle Goodies (versteckte Levels, Bonusfahrzeuge etc.) für besonders gute Spieler geben?*

Angie Kühbandner: *Das nicht, aber da die Fahrt über völlig abgedrehte Kurse wie Pool-Tische, Bügelbretter und Frühstückstische geht und auch witzige Hindernisse wie Muscheln, Damenhandtaschen und Milchflaschen geboten werden, ist der Abwechslungsreichtum auch so groß genug. Zumal auch verstreute Extrawaffen wie Feuerbälle, Schutzschilder oder Greifhaken das Gameplay anreichern.*

N-ZONE *Der Name Codemasters bürgt schon seit geraumer Zeit für Qualität und die Politik „Klasse statt Masse“. Mit diesem Konzept seid Ihr in der heutigen Zeit des Fast Food-Entertainments ja schon immer gut gefahren. Wie kam es zu dieser erfrischenden und erfolgreichen Firmenpolitik?*

Angie Kühbandner: *„Klasse statt Masse“ trifft unsere Firmenphilosophie ziemlich genau auf den Punkt. Codemasters agiert bereits seit Mitte der 80er Jahre im Spielemarkt. Wir gehören heute auf einigen Plattformen zu den Top 5-Publishern in Europa. Die Devise lautet nach wie vor, ausschließlich hochwertige Triple A-Produkte zu veröffentlichen. Mit Jester Interactive und der schwedischen Firma UDS gingen wir erstmals Kooperationen mit externen Entwicklern ein. Es ist kein Geheimnis mehr, daß wir im Zuge unseres Wachstums weitere Developer-Teams suchen, deren Produkte wir dann auf den Markt bringen. Richard Darling, einer der Firmengründer, und sein Team haben aber immer noch ihr wachsames Auge auf jedem Produkt, das außer Haus geht. Was den Codemasters-Qualitätsansprüchen nicht genügt, wird nicht veröffentlicht – ganz einfach!*

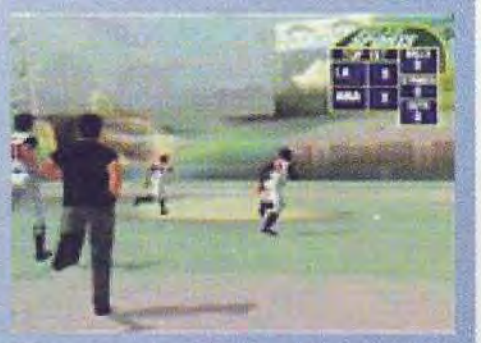
N-ZONE *Nur mit den Micro Machines wollen sich die Nintendo 64-User natürlich nicht zufrieden geben. Welche Titel können wir 1999 noch von Codemasters erwarten. Vielleicht sogar eine Umsetzung des genialen Rennspiels TOCA 2 oder eventuell sogar eine Exklusiv-Entwicklung?*

Angie Kühbandner: *Dazu kann ich leider noch nichts Spruchreifes sagen.*

In den Staaten verließ Nintendo das Weihnachtsgeschäft als strahlender Sieger. Obwohl die Zahl der PlayStation-Anwender ungleich höher liegt, kam deren potentieller Verkaufshammer Crash Bandicoot 3 nicht einmal annähernd an die verkauften Einheiten von Zelda und Star Wars: Rogue Squadron heran. Tatsächlich verkaufte Crash sich sogar nur geringfügig besser als der indizierte Shooter von Rare, den man ja beim besten Willen nicht mehr als taufrisch bezeichnen kann.

Acclaim und Iguana geben sich weiterhin sportlich

Bei Acclaim bereitet man derzeit den Nachfolger von All Star Baseball 1999 (N-Zone-Wertung 80%) vor, der die Endung 2000 tragen wird. Die phänomenale Grafik des Vorgängers soll dabei weiter aufgebohrt werden, Gameplaytechnisch hingegen will man sich deutlich am ersten Titel orientieren, aber dabei zahlreiche sinnvolle Verbesserungen einstreuen. So sollen die Matches nun unter wechselnden Tages- und Wetterbedingungen ausgetragen werden können, die Kamerawinkel sollen einer echten Fernsehübertragung bedeutend näher kommen und auch neue Angriffs- und Defensivmanöver sollen den Titel zu einer runden Sache für Fans der uramerikanischen Sportart machen. Ein Nachfolger von WWF Warzone, WWF Attitude, ist ebenfalls bereits in der Pipeline und soll diesmal neben der spektakulären Grafik auch mehr spielerische Tiefe bieten. Geplant sind derzeit 55 Wrestler, über 400 Moves, die haargenau zu den einzelnen Akteuren passen sollen, zwei Kommentatoren, zahlreiche neue Spielmodi und Kamerawinkel und selbst der ohnehin schon komplexe Editor soll eine weitere Aufwertung erfahren. Um auch Einsteiger nicht zu überfordern, wird man ebenfalls einen ausgereiften Trainings-Modus ins Programm integrieren.



Die schon bei All Star Baseball 99 spektakuläre Grafik soll für den Nachfolger nochmals deutlich verbessert werden.

Turok 3 ist im Anmarsch

Auch 1999 soll ein Turok pünktlich zum Weihnachtsfest unter dem Tannenbaum liegen – zumindest in den Staaten, hier in Deutschland hat es damit ja leider nicht geklappt. Projektleiter David Dienstbier ließ sich zwar noch keine konkreten Details entlocken, machte aber vage Andeutungen, die vermuten lassen, daß bei Teil 3 die außerirdische Rasse der Oblivions, deren genaue Bedeutung im zweiten Abenteuer der Rothaut ja nie richtig erklärt wurde, eine zentrale Rolle spielen könnte. Auch bei Midway hat man sich für 1999 einiges vorgenommen – hier eine vorläufige Liste der geplanten Highlights: California Speed, Rampage Universal Tour, Micro Machines 64 Turbo, Gauntlet Legends, World Driver Championship, Paperboy 64 und Blitz 2000. Abgerundet werden soll dieses Angebot durch einige Sportgames sowie die eine oder andere Überraschung. (mm)

Die unendliche Geschichte? Turok soll noch in diesem Jahr zurückkehren...

Was kommt demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA (die man per Direkt-Import beziehen kann): 8.2.99: Mario Party; 10.2.99: WCW Nitro 64; 16.2.99: Penny Racers; 23.2.99: Charlie Blast's Territory; 2.3.99: Beetle Adventure Racing; Micro Machines 64 Turbo; 9.3.99: California Speed

Satte 55 Wrestler sind für Acclaims WWF Attitude geplant.

Battle Tanx II

Schnelle Fortsetzung

Bei 3DO ist man fleißig und werkelt schon am Nachfolger des in dieser Ausgabe getesteten Battle Tanx. Dabei konzentriert man sich auf das Wort „mehr": Mehr Fahrzeuge, mehr Waffen und noch mehr Städte, die man zerstören kann. Auch die eher durchschnittliche Grafik soll verbessert werden, so sollen die Panzer deutlich plastischer werden und die Umgebung wesentlich detaillierter. (mm)

Noch dieses Jahr soll die Fortsetzung des mittelprächtigen Panzerspektakels erscheinen.

Metal Gear Solid

Das Agentenspektakel bald auch fürs Nintendo 64?

Konami ist weiterhin sehr aktiv und möchte die Nintendo 64-User auch in Zukunft mit absoluten Krachern verwöhnen. Derzeit macht man sich in Japan sogar Gedanken über eine Variante von Metal Gear Solid fürs N64. Es handelt sich hierbei um ein gelungenes Agentenspektakel mit brillanter Atmosphäre, abwechslungsreichem Gameplay und einer ausgereiften Steuerung, welches derzeit auf der PlayStation für Furore sorgt. Man will aber zunächst abwarten, ob sich der Hardware-Verkauf in Japan weiter entspannt und auch ein technisches Problem ist zu bewerkstelligen: Das Original ist nämlich extrem redelastig. Wie also will man diese Masse an Sprachausgabe auf ein Modul mit sehr begrenzten Kapazitäten packen? Sobald es weitere Informationen hierzu gibt, erfahrt ihr sie natürlich bei uns. (mm)

Das Spektakel um den Agenten Solid Snake erfährt vielleicht eine Umsetzung für das Nintendo 64.

So geht's!

Der Zelda-Starschnitt

Aufgrund der Newsfülle in der letzten Ausgabe mußte die Abbildung des Zelda-Starschnitts leider entfallen, diesmal wollen wir euch aber wieder zeigen, was euch noch erwartet. Wer die letzten zwei Ausgaben verpaßt hat, kann diese mit dem entsprechenden Coupon weiter hinten im Heft nachbestellen. Ihr solltet euch damit gegebenenfalls beeilen, denn der Vorrat ist begrenzt. (mm)

In dieser Ausgabe ist der dritte Teil des großen Zelda-Starschnitts enthalten.

Auch diesen Monat müssen Game Boy-Fans nicht über mangelnden Spielenachschub klagen. Dank Take 2 erreichten uns gleich drei Titel für Nintendos Handheld, die dazu noch allesamt mit dem Game Boy Color kompatibel sind. Weiterhin konnten wir auf der Nürnberger Spielwarenmesse etwas über ein topaktuelles Rare-Produkt für die tragbare Konsole in Erfahrung bringen. Übrigens bringt SNK von seinem bisher erfolglosen Handheld NeoGeo Pocket demnächst auch eine Farbversion heraus.

Das Trio von Take 2

Das vielleicht uninteressanteste Game Boy-Spiel des Monats ist Cool Hand. Wer unterwegs ohne Spielpartner oder Karten auskommen muß, findet hier allerdings das richtige Spiel. Zur Wahl stehen Solitär, Blackjack und Cribbage, wobei eine Einführungsfunktion Einsteigern den Zugang zu den Spielen erleichtert. Grafisch ist das Spiel ebenso zweckmäßig, wie wir dieses Genre für eigentlich überflüssig halten. Mögliche Interessenten dürften allerdings ihren Spaß haben.

Das Jump&Run Montezuma's Return orientiert sich deutlich am Homecomputer-Klassiker Montezuma. Als Indiana Jones-Verschnitt erforscht ihr südamerikanische Tempel und stellt euch den dortige Gefahren wie Feuergruben, Giftschlangen oder rollenden Totenschädeln. Aufgehobene Messer wirken als Schutzschild, da sie etwaige Hindernisse einfach aus dem Weg schaffen. Negativ aufgefallen ist uns vor allem der recht hohe Schwierigkeitsgrad, der Umfang von 150 Räumen sollte allerdings stimmen.

Das spaßigste Spiel im Bunde ist das witzige Jump&Shoot Reservoir Rat. Auf der Suche nach dem Schlüssel zum Levelausgang muß sich eure mit einer coolen Sonnenbrille ausgestattete Ratte mit Waffengewalt durchsetzen. Das Level-Design ist dabei ganz ordentlich und die Spielbarkeit famos, fünf Welten à 17 Levels sollten auch für einige Zeit motivieren können.

Montezuma's Return ist der Quasi-Nachfolger des Homecomputer-Kults.

Bei Reservoir Rat können sowohl Grafik als auch Gameplay gefallen.

Conker kommt für den Game Boy!

Brandaktuell erreichte uns die Ankündigung, daß im Laufe des Jahres ein Conker-Spiel unter dem Titel Conker's Pocket Tales für den Game Boy erscheinen soll. Bilder gibt es bisher leider noch keine, doch nachdem Rare mit den Donkey Kong Land-Spielen technische GB-Maßstäbe gesetzt haben, sind wir jetzt schon auf die Grafik auf dem GB Color gespannt. Ferner sollen im Sommer Game Boy Colors in diversen, frischen Farben auf den Mark kommen. (mp)

Noch vor der Version fürs große Nintendo hat der putzige Conker seinen Auftritt auf dem GBC.

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch die neuesten Verkaufscharts aus Deutschland:

1. *Tetris DX (Color) ..... Nintendo*
2. *Game&Watch Gallery 2 (Color) ..... Nintendo*
3. *Pocket Bomberman (Color) ..... Nintendo*
4. *Sylvester & Tweety ..... Infogrames*
5. *Harvest Moon (Color) ..... Nintendo*
6. *Ottifanten - Baby Brunos Alptraum ..... Infogrames*
7. *Hugo 2 ..... Infogrames*
8. *Turok 2 (Color) ..... Acclaim*
9. *Super Mario Land 3 - Classic ..... Nintendo*
10. *V-Rally Championship Edition ..... Infogrames*

KURZ & KNAPP

StarCraft wird die 4 MB-Erweiterung unterstützen: Die Umsetzung des legendären PC-Strategiespiels wird das Expansion Pak unterstützen und auf dem Nintendo 64 so immerhin die mittlere Auflösungsstufe bieten. Auch neue Einheiten und Levels sollen dem Titel bis zum Release spendiert werden.

South Park in den Staaten erfolgreich: In vielen Handelsketten war der Ego-Shooter mit der Turok-Engine und dem derben Humor der Cartoon-Vorlage ein voller Erfolg. So war der Titel etwa bei Babbage's Etc. der meistverkaufte Titel in der Weihnachtswoche. Acclaim sieht daher dem deutschen Release optimistisch entgegen, wir jedoch haben leichte Zweifel, ob sich in unseren Breitengraden ähnliche Stückzahlen verkaufen lassen.

Futuristischer Rennspiel-Shooter von Cryo: Im Auftrag des französischen Unternehmens Cryo werkeln die Entwickler Smart Dog gerade an dem futuristischem Rennspiel 3Sixty, bei dem auch der Einsatz von Waffen nicht zu kurz kommen soll. Bis zu vier Spieler sollen sich dabei auf den geplanten 20 Strecken duellieren können, wobei auch die aus zahlreichen Ego-Shootern bekannten Spielmodi Capture the flag und Deathmatch neben „normalen" Rennen zur Auswahl stehen sollen.

Nun doch kein Need for Speed von Electronic Arts: Neben der erfreulichen Nachricht, daß EA gerade an einem Rennspiel – Beetle Adventure Racing – arbeitet, gibt es auch eine schlechte Nachricht für unsere Leser mit Benzin im Blut. Das erst vor kurzem angekündigte Need for Speed wurde nämlich gecancelt.

Infogrames schnappt sich Lode Runner: Das von Big Bang entwickelte Remake des Klassikers Lode Runner hat endlich einen Vertriebspartner – Infogrames – gefunden und wurde in Lode Runner 3D umgetauft. Das 64 MBit-Modul soll 20 komplexe Spielwelten bieten und trotz der Verlagerung in das dreidimensionale Ambiente ein ähnliches Gameplay bieten wie die Vorlage, die im Jahre 1983 zum ersten Mal für Furore sorgte. Dabei soll selbst ohne die 4 MB-Erweiterung die hohe Auflösung von 640x480 Pixeln geboten werden.

Einlochen mit Gremlin: Mit der Actua Golf-Reihe hat Gremlin bislang die verschiedensten Plattformen beliefert – Umsetzungen für das Nintendo 64 gab es bisher nicht. Mit dem vierten Teil der Serie soll sich dies aber ändern. Ein Release-Termin steht derzeit noch nicht fest, aber dank der offiziellen Lizenz der PGA European Tour kann mit den echten Profis gerechnet werden – so etwa mit dem europäischen Golfer des Jahres 1998, Lee Westwood.

Action-Adventure, 1 Spieler, Acclaim

SHADOW MAN

Nur eine Handgranatenwurfweite von Turok entfernt pirscht sich schon der nächste Acclaim-Comic-Charakter an eure Konsole heran. Shadow Man, das von Iguana UK entwickelt wird, soll zahlreiche technische und spielerische Neuerungen beinhalten, die allerdings dem Titel gemäß bisher noch im Schatten verborgen waren.

Zumindest die Hintergrundgeschichte, die sich an der Comic-Vorlage orientiert und zusätzlich auf bewährte Filmmotive zurückgreift, ist in groben Zügen schon durchgesickert: In dem düsteren Action-Adventure schlüpft ihr in die Haut von Mike LeRoi, der seit der Begegnung mit einer Voodoo-Priesterin ein aufreibendes „Leben" führt. Mike lernt Agnetta in einer Bar in New Orleans kennen und erfährt sprichwörtlich am eigenen Leib, was passiert, wenn man sich mit einer fremden Frau einläßt. Die Priesterin pflanzt ihm die Schattenmaske in den Brustkorb und macht ihn damit zu ihrem Sklaven. War Mikes Gefühlsleben zuvor schon durch den Mord an seinem kleinem Bruder Luke angeschlagen, wird seine Lage durch das Techtelmechtel mit Agnetta erst recht verschärft. Der ehemalige Professor wird zum Wandler zwischen den Welten und sieht sich plötzlich dem puren, uralten Bösen in Menschengestalt, einer Höllenmaschine und geistesgestörten Psychopathen gegenüber.

Dual Shock

Zur Tageszeit zieht ihr in Menschengestalt durch karge Land-

Dank des VISTa-Systems könnt ihr alle Orte besuchen, die ihr im Hintergrund seht. Glatze und Sonnenbrille sind euer Markenzeichen.

Diese zweiköpfigen Höllenwesen schälen sich aus dem giftgrünen Bodennebel.

Schwebebahn des Schreckens: Der Einstieg wird von einem Monster bewacht.

Manche Gegner ähneln Fröschen in Zwangsjacken, sind aber nicht minder gefährlich.

Wenn der geflügelte Unhold seine Flügel aufspannt, solltet ihr eure Waffe griffbereit haben.

schaften und könnt mit herkömmlichen Waffen gegen den grausamen Legion und dessen fünf abartige Killer zu Felde ziehen. Sobald es dunkelt, geht der Tanz erst richtig los. Dann verwandelt euch die Maske in den Herrscher der Schatten. Euer Charakter schreitet mit muskelstrotzendem Körper durch finstere Szenarien, besitzt Voodoo-Kräfte und bedient sich aus dem Waffenarsenal der Gegenwelt. So könnt ihr Zombies, Wächtern und fledermausähnlichen Schreckgestalten mit der Schatten-Kanone, der Flambeau-Fackel, dem Calabash oder dem L'eclipser das Licht anknipsen – besser: deren Seele durch gezielte Treffer erlösen. Um zu verhindern, daß der Höllenfürst mittels der dunklen Maschine das altbekannte Dimensionstor auftritt, müßt ihr in jedem Abschnitt alle Govis aufsammeln. Dabei handelt es sich um Behälter aus Menschenhaut, in denen sich dunkle Seelen befinden. Dieser ideale Schmierstoff für die ominöse Maschine steigert Mikes Schattenkräfte. Gleichzeitig wird er aber auch immer mehr in den Bann des Bösen gezogen. Es dürfte spannend werden, wie dieser Konflikt in den Spielverlauf eingebunden wird und wie eure Aktionen davon beeinflußt werden. Acclaim verspricht, daß die Handlung auf eine ungewohnt fesselnde Weise erzählt wird. Mehr als zwischenzeitliche Cut-Sequenzen sollten also schon vorhanden sein.

Beerdigung erster Klasse

Bei Shadow Man streift ihr über Friedhöfe, durch die Katakomben Londons oder ein texanisches Gefängnis. Ihr blickt eurem kahlköpfigen Helden über die Schulter, während ihr durch das weitläufige Gelände schlendert und den Horror-Wesen eure Macht beweist. Durch den Tag-Nacht-Wechsel und die damit verbundenen Voodoo-Fähigkeiten seid ihr gezwungen, wichtige Areale im rechten Moment aufzusuchen. Der Schattenmann kann jeden Winkel der beängstigenden Labyrinthe durchstöbern, Häuser betreten und mit nahezu allen sichtbaren Objekten interagieren. Da es bisher aber nur mannshohe Mauern, leere Gänge, karge Schalteranlagen oder über den Boden verstreute Zeitungen zu sehen gibt, dürfte das auch kein Hexenwerk sein. Denn Shadow Man will gerade dadurch, daß ihr über längere Zeit durch eine triste Umgebung

Beim Waffeneinsatz oder beim Fackellauf durch die Finsternis wird prächtiges Light-Sourcing eingesetzt.

Der hinter der Brüstung stehende Gegner läßt vermuten, daß die Gefechte über mehrere Ebenen hinweg ausgetragen werden.

TUROK 2-GEWINNSPIEL

Während der Schattenmann noch im Nebel der Entwicklungsstudios herumwatet, hat es Turok mit seiner zweiten Tour unterdessen auf euer N64 geschafft. Passend dazu wetzen wir die Messer und veranstalten in Zusammenarbeit mit Acclaim ein Gewinnspiel, bei dem ihr folgende Preise erbeuten könnt:

3x Turok 2-Standee
5x Turok 2 für N64
5x Turok 2 für Game Boy Colour
5x Turok 2-Überlebensrucksack

Ihr müßt nur diese Frage beantworten:
Welcher weitere Acclaim-Held neben Turok wird euch demnächst schlaflose Nächte bereiten?

Schickt die Lösung auf einer Postkarte an die nachstehende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-Zone
Kennwort: Turok 2-Gewinnspiel
Roonstaße 21, 90429 Nürnberg

Die Preise werden unter allen richtigen Einsendungen verlost und die Gewinner in einer der nächsten Ausgaben bekannt gegeben. Bitte beachtet, daß bei eurer Pirsch nach Preisen der Rechtsweg ausgeschlossen ist.

Dieser 1,5 m hohe Turok 2-Aufsteller könnte bald euren Wigwam schmücken.

Dank der Voodoo-Fähigkeiten könnt ihr als Shadowman in der Nacht auch über Feuer gehen und durch Lava schwimmen.

Eingestreute Cut-Sequenzen sollen dazu beitragen, eure Nerven bloßzulegen. Die Skizzen im Hintergrund deuten den Grafikstil an.

lauft, Spannung aufbauen, um euch im rechten Augenblick zu schocken. Mike verfügt über ein großes Inventory, in dem sich diverse Gegenstände verstauen lassen. Überdies soll die Steuerung euch erlauben, mehrere Aktionen gleichzeitig auszuführen. Hechtet ihr beispielsweise nach einem Schlüssel, könnt ihr in derselben Sekunde auch eure Pistole zücken. Wenngleich ihr des Nachts eigentlich schon über den Friedhof hinaus seid, erwarten euch dennoch mächtige Feinde, die euch noch den letzten Lebensfunken aus dem untoten Körper pressen wollen. Zu den Zwischengegnern mit klangvoller Berufsbezeichnung zählen der „irre Killer-DJ" Marco Cruz, der „professionelle Amokläufer" Milton Pike und Avery Max, der aus Menschen Möbel macht. Übrigens: Wer es bis jetzt noch nicht mitbekommen hat – dieser Titel ist ausdrücklich für das vielzitierte reifere Publikum gedacht.

Grafik des Grauens

Bis die Totenglocken den Release von Shadow Man einläuten, dürften noch ein paar Monate vergehen. Doch der derzeitige Stand der Entwicklung zeigt, in welche Richtung Acclaim sich mit diesem Spiel bewegen will. Die Grafik ist bewußt dezent gehalten, damit die Schock-Effekte voll zum Tragen kommen. Ein aufgewühlter Himmel und die Angst-Architektur der verschiedenen Szenen sollen eine konstant morbide Stimmung erzeugen. Kathedralenförmige Strukturen, ornamentbestückte Balkone und

Wenn sich nicht viel regt, könnt ihr die verspielten Gitterstrukturen von Balkon und Aufzug bestaunen.

Zähneklappern inklusive: In den düsteren, gottverlassenen Korridoren erhält der Begriff „Einsamkeit“ eine neue Bedeutung.

Iguana steht für lebensechte Animation – und sie werden auch die Zombies zum Wackeln bringen, die diesen Abschnitt bevölkern.

meterhohe Festungsmauern wurden zu einer anspruchsvollen Kulisse zusammengefügt, in der auch eine Krypta oder ein Lavasee nicht fehlen dürfen. Daneben wird es auch gestrandete Boote und Industriekomplexe geben. Das von Iguana UK ersonnene VISTa-System (Virtual Integrated Scenic Terrain) soll euch die Freiheit geben, alle Gebäude, die ihr am Horizont erkennt, auch tatsächlich besuchen zu können. Für die Schattenwaffen braucht ihr kein Französisch-Lexikon zu bemühen. Die Designer von Iguana werden da weitermachen, wo sie bei Turok 2 aufgehört haben, und dem N64 spektakuläre Effekte entlocken, die in dem kargen Gemäuer besonders gut zur Geltung kommen. Zwar lassen sich über Kameraführung und Musik noch keine genauen Aussagen treffen. Aber der Umstand, daß sogar schon das Gerücht einer Fortsetzung zu Shadow Man gestreut wird, läßt vermuten, daß die dramatische Atmosphäre sogar den Führungszirkel von Acclaim beeindrucken konnte.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Shadow Man
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
Levels:.....tba.
Hersteller: .....Acclaim
Preis:.....DM 100,-
Release: .....Juni
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Erste Botschaften aus der Schattenwelt künden von einem gruseligen Action-Adventure mit düsterer Grafik, hoher Sichtweite und beklemmender Atmosphäre. Die Wortgewalt, mit der Acclaim das neue Werk beschreibt, deutet an, daß bei Shadow Man vor allem der letzte Teil dieses Wortes betont wird. Im Laufe des Jahres wird sich herausstellen, ob der aufwendige Titel drastisch genug ist, um einen Friedhof in Aufruhr zu versetzen!

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

Versandanschrift:
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Do.: 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag: 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag: 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

Wial VERSAND

WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

NINTENDO64 GAMES

TUROK 2, dt. oder engl.
94,90 DM

FIFA '99 (03/99), KD
114,90 DM

Star Wars: Rogue Squadron
99,90 DM

ZELDA 64, KD
114,90 DM

Racing Simulation 2 (4/99)
104,90 DM

SOUTH PARK (03/99), DA
104,90 DM

1080° SNOWBOARDING	KD	89,90	HOLY MAGIC CENTURY	DA	129,90
ALL STAR BASEBALL 99	DA	114,90	INT. SUPERSTAR SOCCER 98	KD	89,90
ALL STAR TENNIS 99	DA	99,90	KNIFE EDGE	DA	89,90
BANJO & KAZOOIE	KD	89,90	MADDEN NFL 99	DA	99,90
BEETLE ADVENTURE RACING	**DA**	**104,90**	**MARIO PARTY (03/99)**	**KD**	**89,90**
BODY HARVEST	DA	99,90	MISSION IMPOSSIBLE	KD	99,90
BUCK BUMBLE	KD	114,90	**NASCAR 99**	**DA**	**99,90**
BUCT A MOVE 3	DA	99,90	**NBA LIVE 99**	**DA**	**104,90**
CLAYFIGHTER 63 1/3	DA	49,90	NBA JAM 99	DA	99,90
CHOPPER ATTACK	DA	129,90	NFL QUARTERBACK CLUB 99	KD	89,90
DONKEY KONG WORLD	KD	89,90	NHL BREAKAWAY 99	KD	99,90
DUAL HEROES	DA	129,90	**NHL 99**	**DA**	**104,90**
EARTHWORM JIM 3D (04/99)	KD	99,90	OFF ROAD CHALLENGE	DA	114,90
EXTREME G2	KD	99,90	ROBOTRON 64	DA	129,90
F1 WORLD GRAND PRIX	KD	89,90	**S.C.A.R.S.**	**KD**	**114,90**
			SILICON VALLEY	KD	99,90
F1 WORLD GRAND PRIX INCL. GAMESTER			STAR SHOT	DA	104,90
LX4-LENKRAD+PEDALE	**KD**	**199,90**	**STAR WARS POD RACE (05/99)**	**DA**	**99,90**
			TONIC TROUBLE (04/99)	**KD**	**104,90**
FORSAKEN	KD	114,90	**TOP GEAR OVERDRIVE**	**DA**	**99,90**
FRANKREICH '98	KD	69,90	**V-RALLY**	**KD**	**104,90**
F-ZERO X	KD	89,90	WAVERACE	KD	89,90
G.A.S.P.	DA	139,90	**WCW VS. NWO REVENGE**	**DA**	**139,90**
GEX 3: DEEP COVER GECKO (05/99)	DA	129,90	WWF WARZONE	DA	104,90
GLOVER	KD	89,90	**WIPEOUT 64**	**DA**	**124,90**
GOEMON - MYSTICAK NINJA	DA	139,90	**ZELDA 64 SPIELEBERATER**	**KD**	**24,90**

NINTENDO64 ZUBEHÖR

ANTENNENKABEL	DA	55,90	**NINTENDO 64 PAL-KONSOLE**		
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90	**INCL. MARIO 64**	**KD**	**249,00**
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90			
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90	**ZELDA MERCHANDISE:**		
LX4 TREMOR RUMBLE PACK	DA	24,90	ZELDA T-SHIRT L/XL (schw./weiß)		29,95
LX4 GAMESTER LENKRAD+PEDALE	DA	124,90	ZELDA BASEBALLCAP blau, bestickt		39,95
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90	ZELDA KAPUTZENSWEATER L/XL		69,95
MULTI ADAPTER N64 PASSPORT	E	99,90	ZELDA ANSTECKNADEL		2,95
SPEICHERERWEITERUNG 4 MB	**DA**	**59,90**	ZELDA RUCKSACK schwarz		69,95

SHOPS

AUGSBURG:
Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr,
14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

BALINGEN:
Wilhelm Kraut GmbH
Bahnhofstr. 34
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-19⁰⁰ Uhr,
Sa.: 9⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

DARMSTADT:
Mr. Games
Adelungstr. 22
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-19⁰⁰ Uhr,
Sa.: 10⁰⁰-16⁰⁰ Uhr

GERA:
Kurt-Keicher-Str. 1
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-13⁰⁰ Uhr,
13³⁰-18³⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-13⁰⁰ Uhr

SIEGEN:
HighDensity
Siegstr. 55
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-18⁰⁰ Uhr,
Sa.: 10⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

SONTHOFEN:
Magic Media
Blumenstr. 17
Mo.-Fr.: 9³⁰-18³⁰ Uhr,
Sa.: 9³⁰-12³⁰ Uhr

VORBESTELLUNGEN VERSANDKOSTENFREI !!!

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGL., KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten pro Sendung: Nachnahme + 9,90 DM, Vorkasse + 4,90 DM,
Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkasse ist nur mit Euroscheck
möglich. Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

Jump&Run, 1-2 Spieler, Konami

GOEMON 2

Wenn die „Elektro-Geister-Rückkehr-Maschine" – landläufig auch Zeitmaschine genannt – in die falschen Hände gerät, dann kann das nur bedeuten, daß Goemon und seine Freunde ein weiteres Mal auf den Plan treten müssen. Goemon 2 ist ein sehr lustiges und sehr japanisches Jump&Run, dessen spritziges Gameplay Beachtung verdient.

Hinter dem Titel verbirgt sich der Nachfolger zu dem auch in westlichen Gefilden bekannten „Mystical Ninja". Ihr dürft unter vier verschiedenen Charakteren wählen, die ihr durch die bewährte Mischung aus seitlich scrollenden Hüpfabschnitten und Abenteuer-Einlagen begleitet. Neben dem blauen Wuschelkopf Goemon, der sich so köstlich ärgern kann, sind auch der Knirps Sasuke, die hübsche Yae und der trottelige Ebismaru mit von der Partie. Im Spielverlauf, in dem ihr die Zeitmaschine wiederbeschaffen müßt, könnt ihr an bestimmten Punkten zwischen diesem Troß wechseln. Sasuke kann den Widersachern sein Haarbüschel entgegenschleudern, Ebismaru haut mit einer großen Klatsche zu und Yae kann wie eine Nixe durchs Wasser gleiten. Nur wenn ihr die Fähigkeiten der einzelnen Figuren ausnutzt, könnt ihr alle Punkte auf der Landkarte besuchen und jeden Bonusbereich plündern.

Auch bei der einleitenden Sequenz kommt der Humor nicht zu kurz.

Gruß an Mario 64: Hier muß Goemon umstürzenden Steinplatten ausweichen, die sich mit einem Rumble-Effekt auf ihn stürzen.

Jump-Mania

In Städten oder Tempeln sammelt ihr Informationen, kauft nützliche Gegenstände und nehmt Aufträge für Missionen entgegen. Obwohl sich diese Abenteuer-Sektionen eher an das mittelalterliche Japan anlehnen, trefft ihr auch auf einen DJ, der euch bittet, ihm seine verlorene Ausrü-

Als Zwischengegner erscheint dieses gut animierte Skelett, dessen Feueratem ihr mit viel Geschick ausweichen müßt.

INFO

Huckepack

Im Zwei-Spieler-Team-Modus könnt ihr euch nicht nur zu zweit über das Bild verteilen, um auf die schelmische Gegnerschar einzuprügeln. Es gibt auch eine geniale Huckepack-Möglichkeit: Dabei sitzt der eine Spieler auf dem Rücken der Spielfigur des anderen auf. Der Träger kann jetzt nur laufen und springen, der Getragene muß sinnvoll seine Waffe einsetzen. Schon nach wenigen Minuten brüllten Kollege Michael und ich uns an: „Bring' mich in Position!", „Warum springst du nicht?". Nur als jeder auf ein Pferd umsatteln wollte, wurde die Kooperation kurz aufgelöst. Diese innovative Spielvariante half dabei, daß sich die Einschätzung von Goemon 2 noch auf ein „Sehr gut" anhob.

Im Huckepack-Modus kann Goemon einen wirksamen Feuerball einsetzen, der diese Spinne gerade in eine Pixelwolke auflöst.

Wenn ihr gut aufeinander eingespielt seid, werden die Monster nur so durch die Luft gewirbelt.

In dem Goldminen-Abschnitt hüpft ihr über Wasserlauf und Räder einer Schürfanlage.

Wenn ihr auf dem Pferdchen galoppiert, könnt ihr die Gegner mit Huftritten plätten.

Goemon 2 ist abgedreht bis zum Schluß, was der irrwitzige Game-Over-Screen verdeutlicht.

Im Laden ist neben Reisballen auch die Regenjacke erhältlich, die einen Treffer abfängt.

stung wiederzubringen. So schräg wie dieser Auftrag sind auch die eigentlichen Jump-Passagen ausgefallen, in denen ihr wandelnde Tonkrüge zerschlagt, feuerspukkenden Kakteen ausweicht und am Ende einen tanzenden Waschbären überwältigt. Auf der Suche nach Mikrofon und Plattenspieler wandert ihr über mehrere Ebenen, holt an Balken Schwung und benutzt einen grinsenden Stein, um mit Bazookas bewaffnete Gegner umzuwalzen. In anderen Stufen müßt ihr an rotierenden Wasserrädern, aufgetürmten Steinhaufen oder blauen Spinnen vorbei. Zudem gibt es einen Tag-Nacht-Wechsel, der sich spürbar auf den Schwierigkeitsgrad auswirkt. In der Dunkelheit werdet ihr von grünen Luftballons und grellen Lampion-Faltern attackiert, die euch rasch die Lebensenergie absaugen. Da seid ihr froh, wenn der Hahnenschrei den Tag ankündigt! Mystical Ninja-Veteranen sei gesagt, daß es auch wieder eine 3D-Mech-Schlacht gibt.

Unbeschreibliches Vergnügen

Konami hat Goemon 2 mit hübscher Grafik, sauberer Technik und unauffälliger Musik ausgestattet. Effekte wie sich aufblähende Gegner, transparente Wasserfälle oder Monster, die an die Mattscheibe geschleudert werden, fallen euch nur beiläufig auf. Auch die hübschen Innenansichten der Gebäude und geschickte Kamerawechsel, die eine gewisse räumliche Tiefe suggerieren, sind eher schmückendes Beiwerk. Goemon 2 ist optisch aus einem Guß, lebt aber vor allem von den verqueren Gegnertypen, dem überraschenden Level-Design und dem unbeschreiblichen Witz. Da die Jump-Abschnitte, in denen ihr euch immer wieder auf neue Hüpfeinlagen, Plattform-Kombinationen und Hindernisse einstellen müßt, überwiegen, sollte und wird dieser Titel trotz der konservativen Perspektive die Aufmerksamkeit der Jump&Run-Liebhaber auf sich ziehen.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Goemon 2*
Genre: ..... *Jump&Run*
Spieler: *1-2*
Levels: ..... *tba.*
Rumble Pak-Unterstützung ..... *Ja*
Hersteller: ..... *Konami*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *März*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Durchdachte Sprung-Passagen, der tolle Zwei-Spieler-Modus und die unterschiedlichen Aktionsmöglichkeiten der vier Figuren machen Goemon 2 empfehlenswert. Obwohl hier nur zweidimensionales Scrolling mit automatischen Perspektivenwechseln geboten wird, hinterlassen die technische Ausführung und die bunte Grafik einen besseren Eindruck als bei Castlevania. Wer für japanische Heiterkeit empfänglich ist, darf sich schon jetzt auf die gelungenen Seitenhiebe gegen die Videospiel-Szene freuen.

Von dem DJ erhaltet ihr einen der ersten Aufträge, der euch mit neuer Aufgabenstellung in die vorhergehende Stufe zurückkehren läßt.

In der Taverne, in die ihr euch über glühende Plattformen beamt, könnt ihr einen Charakterwechsel vornehmen.

Mit welchen Tophits will Nintendo die User in diesem Jahr noch verwöhnen? Wie sieht es mit Preissenkungen oder einer neuen Budget-Reihe für das Nintendo 64 aus? Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg versorgte uns Wolfgang Ebert, Product Analyst bei Nintendo Of Europe, mit den neuesten Informationen, die wir natürlich an euch weitergeben wollen.

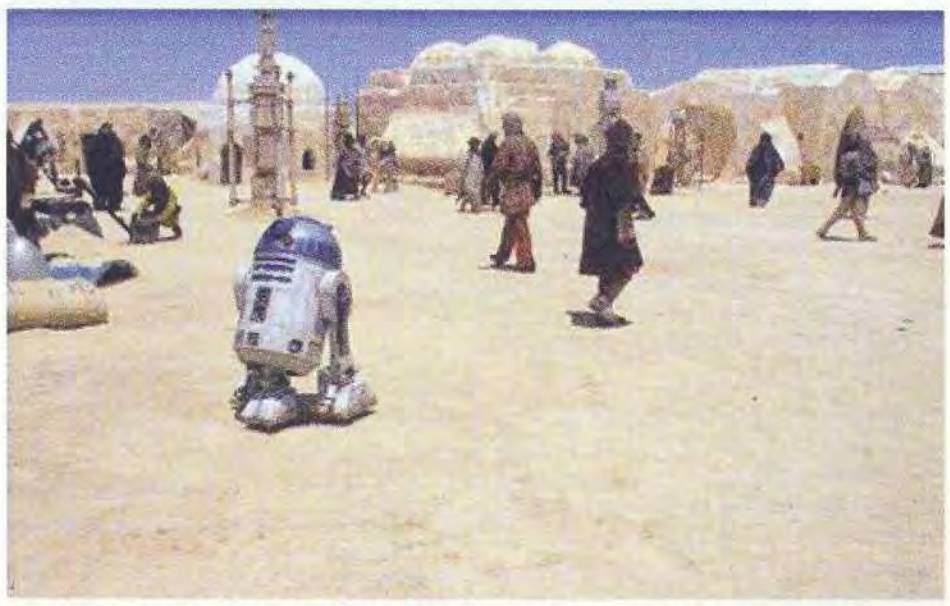
Spielwarenmesse Nürnberg

NINTENDO 1999

Unsere erste Frage galt natürlich gleich den neuen Star Wars-Spielen von LucasArts. Mit einem breiten Grinsen konnte uns Wolfgang bestätigen, daß derzeit gleich an mehreren Projekten gearbeitet wird, LucasArts aber leider eine absolute Schweigepflicht angeordnet hat – daher konnten wir bis auf die Tatsache, daß das erste Spiel noch vor dem Deutschlandstart des neuen Films veröffentlicht wird, nichts Näheres in Erfahrung bringen. Wir tippen dennoch auf das schon in den News der Ausgabe 1/99 angekündigte Pod Racer. Konkret und erfreulich war die zweite Meldung, die auf der Messe bekannt gegeben wurde: Voraussichtlich schon im Juni erfolgt die Startfreigabe für den zweiten Teil von F-1 World Grand Prix. Geplant sind 16 authentische Strecken, fünf Spielmodi (darunter erneut ein Challenge-Modus, in dem man heikle Situationen der Saison 1998 nachspielen kann), eine verbesserte Schwierigkeitsgrad-Abstufung und eine realistischere Fahrphysik. Die Entwickler von Paradigm versprechen darüber hinaus auch technisches Feintuning, so etwa in Form einer höheren Frame-Rate. Wenn die angekündigten Release-Daten eingehalten werden, steht uns ohnehin ein heißer Sommer bevor, denn auch das von Rare entwickelte Jet Force Gemini ist bislang für den Juni anvisiert. Das satte 256 MBit-Modul bietet gepflegte Action-Adventure-Kost für bis zu vier Spieler gleichzeitig und wird auch die Power des Expansion Paks nutzen, um so eine noch bessere Optik zu ermöglichen. Mit drei grundverschiedenen Helden geht es dabei gegen einen interstellaren Obermotz, wobei der taktisch geschickte Einsatz von zahlreichen Waffensystemen eine wichtige Rolle spielen soll. Zu den heißbegehrten Titeln Donkey Kong World und Perfect Dark gibt es derzeit noch kein neues, aussagekräftiges Material, immerhin konnte man uns aber vage Veröffentlichungsdaten nennen: Genau wie das Rollenspiel Ogre Battle 3 sind diese Module für das zweite Halbjahr 1999 geplant. Im Juni soll außerdem noch New Tetris kommen. Unsere abschließende Frage galt einer möglichen Preissenkung des Nintendo 64 oder einer eventuell geplanten Budget Line mit klassischen Titeln wie etwa Super Mario 64 oder Wave Race 64. Derzeit gibt es bei Nintendo hierfür noch keine Pläne.

Marco Marzinkowski

Der gelungene Titel F-1 World Grand Prix bekommt im Sommer einen detailverbesserten Nachfolger namens F-1 World Grand Prix II.



Das erste Spiel aus dem Kultuniversum wird noch vor der Deutschlandpremiere des neuen Films erscheinen. Eventuell ja sogar mit dem jungen Darth Vader und R2D2...

Jet Force Gemini wird immer schöner. Da man die Qualitäten von Rare ja kennt, kann man sich auch schon auf ein ausgezeichnetes, ausgereiftes Gameplay einstellen.

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST*

Theo Kranz Versand & Läden

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

NINTENDO 64

MARIO KOMPLETT PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
(GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER LX4	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	19,95

CASTLEVANIA 3D(APR)139,95

1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000 (APRIL)	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BEETLE ADVENTURE RACING (APRIL)	109,95
BIO FREAKS	119,95
BODY HARVEST	94,95
BOMBERMAN HERO	89,95

TONIC TROUBLE(MÄRZ)109,95

BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95
CASTLEVANIA 3D (APRIL)	139,95
CHAMÄLEON TWIST 2 (MÄRZ)	99,95
CHARLIES BLAST TERRITORY (MÄRZ)	89,95
CRUISIN' WORLD	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB)	99,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FIFA '99 (MÄRZ)	109,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2) (FEB)	109,95
GLOVER	89,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA (MÄRZ)	129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY	129,95
IGGY'S RECKING BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORCE GEMINI (APRIL)	109,95
LYLAT WARS	89,95

MARIO KART 64	89,95
MARIO PARTY (MÄRZ)	89,95
MICRO MACHINES 64 (FEB)	129,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99	109,95

NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NFL BLITZ	109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	94,95
RACING SIMULATION 2 (APRIL)	119,95
RAKUGA KIDS	129,95
RAT ATTACK (FEB)	129,95
RAYMAN 2 (JUNI)	119,95
S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWGATE 64 (MÄRZ)	129,95
SOUTHPARK (MÄRZ)	99,95
SPACE RACE (APRIL)	109,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95

STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TONIC TROUBLE (ED) (MÄRZ)	109,95
TOP GEAR OVERDRIVE	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIRTUAL POOL (FEB)	109,95
V-RALLY	99,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	94,95
EXTREME G INKL. MUSIK-CD	49,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	69,95
G.A.S.P.	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	49,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	89,95
NBA PRO '98	89,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '98	49,95
OLYMPIC HOCKEY '98	89,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	94,95

ZELDA 64 109,95

WETRIX	109,95
WIPEOUT 64	129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

Versandkosten bei Nachnahme: Post DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS DM 6,- zuzüglich Nachnahmegebühr, Porto Ausland DM 18,-. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 6,-. Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR	139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BUGS BUNNY CRAZY CASTL.3(MÄR)	64,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
CONKER'S POCKET TALES	59,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D	64,95
HARVEST MOON	59,95
HEXCITE (FEB)	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2	64,95
LEGEND OF RIVER KING (MÄRZ)	69,95
MEN IN BLACK	64,95
NBA JAM '99	64,95
NFL BLITZ	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST	59,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
SHADOWGATE (MÄRZ)	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TUROK 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
V-RALLY (FEB)	64,95
WARIO LAND 2 (FEB)	69,95
ZELDA IV - DX	64,95

Theo KRANZ VERSAND

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

GAMEBOY

GAME BOY POCKET COLOR EDITION (VERSCH.FARB: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT, SILBER, PINK)	109,-
BATTERY PACK - GAMEBOY	9,95
GB POCK.CAMERA(VERSCH. FARB.)	99,95
CAMERA PRINTER	119,95
LINKKABEL GB→GBP, GBP→GBP.	24,95
ARIELLE-CLASSICS	44,95
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS	44,95
BRAIN DRAIN	59,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 2	39,95
CASTLEVANIA - LEGENDS	59,95
COOL HAND	44,95
DONKEY KONG - CLASSICS	44,95
DONKEY K. LAND 2 - CLASSICS	44,95
DR. FRANKEN	44,95
DR. FRANKEN 2	44,95
DSCHUNGELBUCH - CLASSIC	44,95
GARGOYLES QUEST	44,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	59,95
KING OF FIGHTERS	59,95
LUCKY LUKE	64,95
MARIO & YOSHI	29,95
MARIO'S PICROSS	49,95
MEGA MAN 2	29,95
MONTEZUMA'S RETURN	44,95
MULAN - DISNEY CLASSIC	59,95
MYSTICAL NINJA - GOEMON	59,95
ODDWORLD - ABE'S ADVENTURES	64,95
ON THE TILES	44,95
OTTIFANTEN	59,95
SCHIFFE VERSENKEN	59,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SPIROU	64,95
SUPERMAN	59,95
STREETFIGHTER 2 - CLASSICS	44,95
TAMAGOTCHI	44,95
V-RALLY	64,95

SUPER-NINTENDO

SNES MORE FUN SET INKL. SUPER GAME BOY	149,-
ALADDIN - CLASSICS	79,95
ASTERIX	54,95
CIRCUS MYST.: MICKEY & MINNIE	74,95
DONKEY KONG COUNTRY 3-CLASS.	74,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
LUCKY LUKE	119,95
MICKEY'S MAGICAL QUEST - CL.	74,95
NBA LIVE '97	69,95
PGA EUROPEAN TOUR '97	129,95
SCHLÜMPFE - CLASSICS	74,95
SIMCITY - CLASSICS	69,95
SUPER MARIO KART - CLASSICS	59,95
SUPER METROID - CLASSICS	74,95
SUPER STAR WARS	59,95
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI	89,95
STAR WARS: EMPIRE STRIKES BA.	89,95
TERRANIGMA MIT SPIELEBERATER	89,95
WILLIAM'S ARCADES GREAT. HITS	99,95
ZELDA III - CLASSICS	59,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM=7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

SPACE BEAMER
Der Nr.1 Hit aus den USA ("Toy of the Year" 1997)
jetzt auch in Deutschland!

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste)	59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo)	79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen)	99,95
V2 Team Set (Feb)	149,95
V2 Firestorm (Feb)	89,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄßT NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFER-BAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELLSERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!), DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

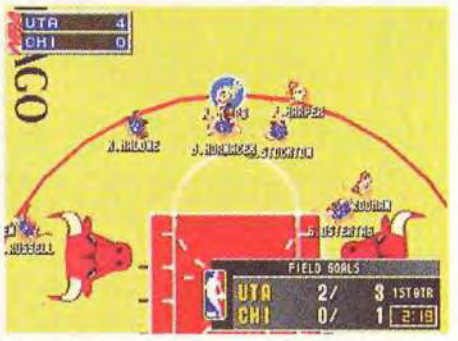
Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 354520

Basketball, 1-4 Spieler, Konami

NBA PRO 99

Mit dem Vorgänger NBA Pro 98 konnte sich Konami nur am hinteren Ende der Basketball-Tabelle plazieren. Wer das ehrgeizige Unternehmen mit Qualitätsanspruch kennt, weiß, daß dieser Zustand den Machern ein Dorn im Auge ist. Daher werkelt man derzeit auch an einem aufgebohrten Nachfolger, der Fans und Kritiker im gleichen Maße zufriedenstellen will.

Die Originalfotos der einzelnen Spieler sorgen für ein authentisches NBA-Flair.

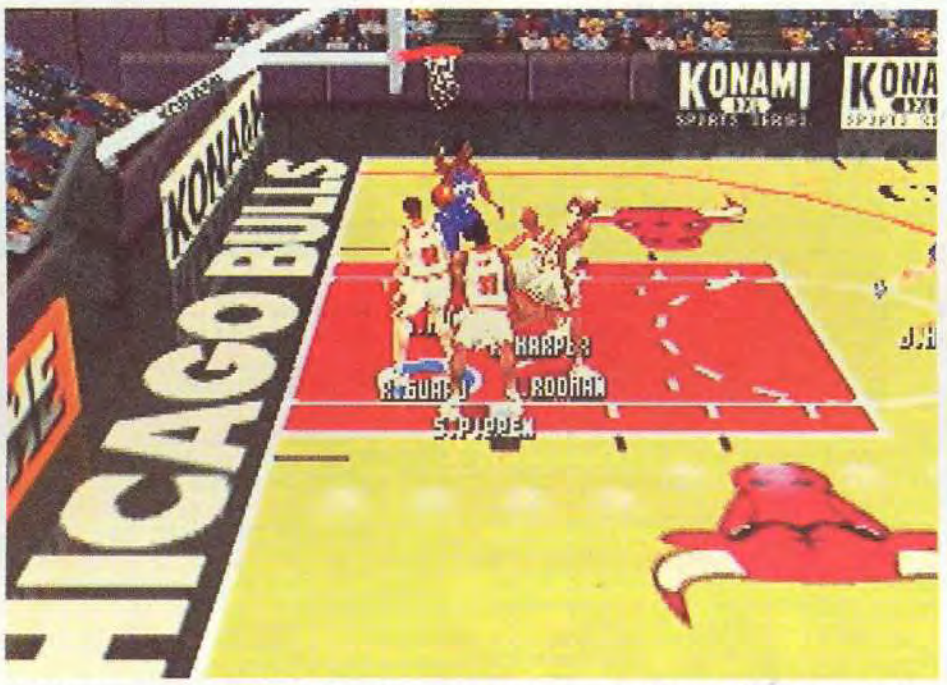


Die Perspektive mit der besten Übersicht (die Draufsicht) sieht auch am häßlichsten aus.

Bei den Spielmodi wird die übliche Kost geboten, etwa Exhibition, Season, Playoffs oder der 3 Punkte-Shootout. Die Kritik am Vorgänger blieb aber nicht unberücksichtigt, ganz im Gegenteil, man hat sich darum bemüht, einige Schwachpunkte bewußt auszumerzen – so kann die Auswahl der besten Formation nun auch manuell vorgenommen werden und auch das lasche Verhalten der gegnerischen Spieler sowie das Paßsystem erfuhren eine Überarbeitung. Steuerungstechnisch zeigte sich der Titel – aus allen sieben zur Verfügung stehenden Kamera-Perspektiven – recht gefällig und leichtgängig. Auch die Soundkulisse und die Fotos der NBA-Stars verdienen eine besondere Erwähnung, denn sie sorgen für eine gelungene Atmosphäre. Diese wurde durch die Grafik der Marke „Pixelbrei" zwar wieder etwas in den Keller gezogen, bis zum Release soll aber auch dieser Aspekt noch prächtiger werden.

Marco Marzinkowski

Der Replay-Modus macht grafisch noch am meisten her.



Optisch zeigt sich NBA Pro 99 noch von der durchschnittlichen Seite, dafür ist das Geschehen aber immerhin als flüssig zu bezeichnen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	NBA Pro 99
Genre:	Basketball
Spieler:	1-4
Levels:	5 Spielmodi
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak:	Nein
Hersteller:	Konami
Preis:	tba.
Release:	April
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Grafisch ist der Titel zwar nicht übermäßig aufsehenerregend, aber immerhin ordentlich. Die Steuerung ist hingegen gut umgesetzt und auch die gängigen Spielvarianten gehören zum Lieferumfang von NBA Pro 99. Die neue Korbhatz von Konami könnte also durchaus eine Alternative zu Titeln vom Kaliber NBA Live 99 darstellen.

SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

Bequemer Multifunktions-Rucksack
• Geeignet für alle Spielkonsolen
• Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele-Kontroller und Software
• Gepolsterte Rückenauflage ermöglicht stundenlangen Tragekomfort
• Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99

SV-383 TREMOR PAK

• Vibrationseinheit für den Memory Card Slot
• Zwei Intensitätsstufen
• Stärker als das Standard Rumble-Pack
• Benötigt zwei Mignon-Betterien (AA)

unverbindl. Preisempf.

DM 19,99

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

Eishockey, 1-4 Spieler, Konami

NHL PRO 99

Nach den Herstellern Acclaim und Electronic Arts wagt nun auch Konami den rutschigen Schritt auf das N64-Eis. Ein ausführlicher Blick auf den ersten 64 Bit-Ableger der in den USA seit seligen SNES-Zeiten als „Blades Of Steel" bekannten Reihe verspricht ernstzunehmende Konkurrenz.

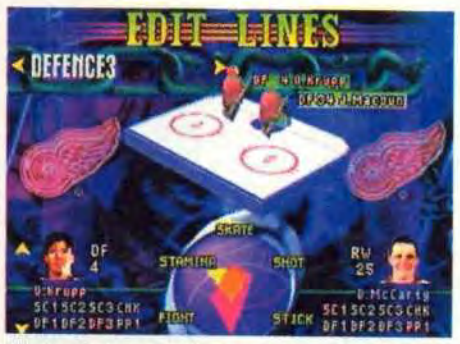
Auch die obligatorische Keilerei fehlt natürlich nicht.

Genau wie bei den Genre-Kollegen spielt ihr entweder ein Freundschaftsspiel, eine individuell einstellbare Saison oder begebt euch direkt in die nervenaufreibenden Playoffs. Im Optionsmenü wählt ihr eine der fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen und nehmt nach Belieben Veränderungen in der Mannschaftsaufstellung vor. Alle Original-Cracks inklusive der deutschen All-Stars Uwe Krupp und Olaf Kölzig aus der NHL sind dank Lizenz mit von der Partie. Auf der Eisfläche präsentiert sich NHL Pro 99 grafisch als eine gelungene Mischung aus dem simulationslastigen NHL 99 und dem Action-orientierten NHL Breakaway 99. Bezüglich der Puckphysik haben die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht. Die Spielgeschwindigkeit ist flott und kann in fünf Stufen verändert werden. Neben den üblichen Aktionen (Passen und Schießen) bietet die Steuerung auch Feinheiten wie gefühlvolle Schlenzer oder den „Drop Pass". Um bei der Puckhatz den Überlick zu bewahren, wählt ihr aus sieben verschiedenen Kamera-Perspektiven oder reduziert die Spielerzahl pro Team auf vier. Bis zu vier Kufencracks können um den Stanley-Cup fighten, krachende Bodychecks werden dank Rumble Pak-Support spürbar. Im Management-Teil feuert ihr müde Bankdrücker und gebt eurem Team die nötigen Strategien für das nächste Match mit auf den Weg.

Der erfolgreiche Torschütze läßt sich ausgiebig feiern.

Jens Quentin

Diese Perspektive vermittelt einen guten Überblick über das Spielgeschehen unf läuft ohne Ruckeln.



Ein Leistungsdiagramm zeigt Stärken und Schwächen der Profis an.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	NHL Pro 99
Genre:	Eishockey
Spieler:	1-4
Levels:	5 Spielstufen
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak:	Nein
Hersteller:	Konami
Preis:	tba.
Release:	März
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Technisch gelungene Umsetzung des schnellen Kufensports auf der N64-Konsole. Sportspielfans sollten ab März die Augen offen halten, denn es steht eine Alternative zur Referenz NHL 99 ins Haus.

SV-380A V3 RACING WHEEL 64
Analoge Lenkreaktion
• Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
• Lenkwinkel bis 300° einstellbar
• Rumble-Funktion
• Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar
• Digitale Fußpedale für Gas und Bremse
• Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz
• Tisch- oder Aufsitzbedienung
• Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.
DM 139,99

INTERACT™

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-33 · Fax (0 42 87) 12 51-36
www.interact-europe.de

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON

Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 8.2.99) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: Februar)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	11/97	84%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
MicroMachines 64	**Rennspiel**	**Codemasters**	**3/98**	**85%**
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump&Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%
Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%
Rollenspiel				
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%
Action				
Aero Fighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Fußball

FIFA 99 ist der Tabellenführer der N64-Liga, kann Acclaim hier einmal eingreifen?

Titel: . .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): 1999

Tennis

Ein Test zu diesem Tennisspiel folgt definitiv in der nächsten Ausgabe.

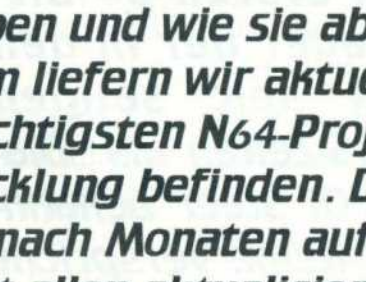
Titel: . . . . .All Star Tennis '99
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .15. März '99

Action-Adventure

IN ARBEIT

Schon jetzt ist Banjo-Tooie eines der meistgewünschten N64-Spiele!

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .3. Quartal 1999



Beetle Adventure Racing

Need For Speed wurde gestrichen, dafür kommt Ende März das Beetle-Racing-Spiel.

Titel: Beetle Adventure Racing
Hersteller: . . . . . .Electronic Arts
Release: . . . . . .29. März '99

Action-Adventure

Castlevania 3D heißt neuerdings nur noch Castlevania, der erste Test ist in dieser Ausgabe.

Titel: . . . . . .Castlevania
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .April '99

Jump&Run

Ende März darf das Chamäleon mit der langen Zunge wieder auf Beutefang gehen.

Titel: . . . . .Chameleon Twist 2
Hersteller: . . . . . .Sunsoft
Release (D): . . . . . .März '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Jump&Run

Das erste Bild in der letzten Ausgabe katapultierte Donkey Kong auf Platz 2 der Charts.

Titel: ....Donkey Kong World

Hersteller: .....Rare
Release (D): 1999

Jump&Run

Unter dem Namen „Jim, der Regenwurm" läuft die Serie samstags auf RTL.

Titel: .....Earthworm Jim 3D

Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....2. Quartal '99

IN ARBEIT

Rennspiel

Der Kracher der Spielwarenmesse: F-1 World Grand Prix II kommt bereits im Juni!

Titel: F-1 World Grand Prix II

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juni '99

Fußball

Der Release von FIFA 99 wurde leider vom 5. auf den 25. März verschoben!

Titel: .....FIFA 99

Hersteller: .....EA
Release (D): .....25. März '99

Jump&Run

Es gelingt Crystal Dynamics diesmal, Super Mario Konkurrenz zu machen.

Titel: Gex 3: Deep Cover Gecko

Hersteller: .....Crystal Dynamics
Release (D): .....Juli '99

Jump&Run

Wir unterziehen die fertige US-Version in dieser Ausgabe einem ersten Vorabtest.

Titel: .....Goemon 2

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März '99

3D-Action-Adventure

Hybrid Heaven soll auf dem N64 ähnlich einschlagen wie Metal Gear Solid auf der PlayStation.

Titel: .....Hybrid Heaven

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....2. Quartal '99

Action-Adventure

Auf eines kann man sich bei Hype verlassen: daß der aktuelle Release nicht verläßlich ist.

Titel: ...Hype: The Time Quest

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): 1999

Jump&Run

Verschoben: Nun wird das Jump&Run Jest erst im August 1999 erwartet.

Titel: .....Jest

Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....August '99

3D-Action

Rare erinnert sich in diesem Spiel an die Elemente klassischer Shoot 'em Ups.

Titel: .....Jet Force Gemini

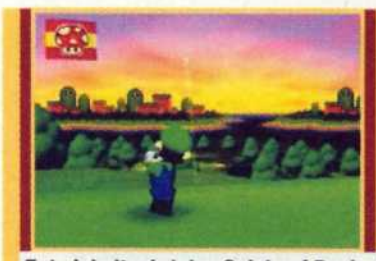
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....Juni '99

Rennspiel

Wir erwarten jede Woche neue Infos und Bilder zum Looney Tunes-Rennspiel.

Titel: Looney Tunes Space Race

Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Juni '99



Golf

Entwickelt wird das Spiel auf Basis des erfolgreichen PS-Spiel Everybody's Golf.

Titel: .....Mario Golf

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 1999

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 18)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	**Action**	**Nintendo/LucasArts**	**2/99**	**80%**
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%

Beat 'em Up

Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	9/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	7/98	69%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%

Fußball

FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
Frankreich '98	Fußball	EA	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%

Basketball

NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%

Eishockey

NHL 99	Eishockey	EA	11/98	92%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway '99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%

Football

Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	American Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	12/98	89%

Wrestling

WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%

Sportspiele (Sonstige)

All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
Centre Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%

Denkspiel

Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%

Simulation

Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%

Erscheint 1999 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
Februar				
MicroMachines 64 Turbo	Rennspiel	Codemasters	85%	Februar
Penny Racers	Fun-Racing	THQ	82%	Februar
Twisted Edge	Snowboarding	Mitsui	77%	Februar
Virtual Pool 64	Billard	Interplay	—	Februar
März				
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	—	15. März
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	EA	—	29. März
Carmageddon 2	Rennspiel	SCI	—	März
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	—	März
DN: Time to Kill	3D-Action	GT Interactive	—	März
FIFA 99	Fußball	EA	90%	25. März
Goemon 2	Jump&Run	Konami	—	März
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	82%	März
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	—	März
O.D.T.	3D-Action	Psygnosis	—	26. März
Rat Attack	Arcade	Mindscape	—	März
Rush 2: Extreme R.	Rennspiel	GT Interactive	74%	März
Southpark	3D-Action	Acclaim	70%	März
Vigilante 8	Rennspiel	Activision	—	März
April				
All Star Baseball 00	Baseball	Acclaim	—	April
Castlevania	3D-Action	Konami	75%	April
NBA Pro 99	Basketball	Konami	—	April
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	—	30. April
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	—	5. April
Mai				
All Star Baseball 00	Baseball	Acclaim	—	Mai
Star Wars: Pod Racer	Rennspiel	LucasArts	—	Mai
Wild Metal Country	3D-Action	Gremlin	—	Mai
Juni				
Looney Tunes	Rennspiel	Infogrames	—	Juni
F1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	—	Juni
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	—	2. Quartal '99
Jet Force Gemini	Action	Rare	—	Juni
New Tetris	Denkspiel	Nintendo	—	Juni
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	—	Juni
Shadow Man	3D-Action	Acclaim	—	Juni
Space Race	Rennspiel	Infogrames	—	Juni
Superman	3D-Action	Titus	—	Juni
Juli				
Gex 3: Deep Cover Gecko	Jump&Run	Eidos	—	Juli
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	—	Juli
August				
Jest	Jump&Run	Infogrames	—	August
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	—	August
StarCraft 64	Strategie	Blizzard	—	August
September				
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	—	September
Oktober				
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	—	Oktober
Tasmanian Express	Jump&Run	Infogrames	—	Oktober
Weitere Releases in 1999:				
Acclaim Sports Soccer	Fußball	Acclaim	—	1999
Banjo-Tooie	Jump&Run	Rare	—	3. Quartal '99
Donkey Kong World	3D-Jump&Run	Rare	—	1999
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	Sommer '99
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	—	2. Quartal '99
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	—	??
Hype: The Time Quest	Adventure	Ubi Soft	—	1999
Mario Golf	Golf	Nintendo	—	1999
MiniRacers	Rennspiel	Rare	—	1999
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	—	1999
Ogre Battle 3	RPG	Nintendo	—	1999
Perfect Dark	Action	Rare	—	November
Rugrats	Action	THQ	—	1999
Road Rash	Rennspiel	THQ	—	1999
Shadowgate	Action	Kemco	—	1999
Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	75%	2. Halbjahr '99
Twelve Tales: Conker 64	Jump&Run	Rare	—	1999
Twisted Edge	Rennspiel	Kemco/Mitsui	—	1999
WCW Nitro	Wrestling	THQ	—	1999
World League Soccer '99	Fußball	Eidos	—	1999

Multiplayer

Endlich: In dieser Ausgabe haben wir den Test zu Marios neuestem Abenteuer.

Titel: .....Mario Party
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....März '99

Rennspiel

Getestet: Auf den Seiten 24 und 25 findet ihr den ausführlichen Test!

Titel: Micro Machines 64 Turbo
Hersteller: .....Codemasters
Release (D): .....Februar '99

Basketball

Aktuelle Infos und Screenshots präsentieren wir im Angespielt-Teil dieser Ausgabe.

Titel: .....NBA Pro 99
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....April '99

Rennspiel

Das Spiel wurde überraschend gestrichen, dafür kommt Beetle Adventure Racing!

Titel: .....Need For Speed 64
Hersteller: .....Electronic Arts
Release (D): .....Gestrichen

Eishockey

NZ-Neuzugang Jens Quentin stellt euch das Spiel im Angespielt-Teil genauer vor.

Titel: .....NHL Pro 99
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März '99

3D-Action

Der erste Bericht verhalft O.D.T. zu einem Spitzenplatz in den Most Wanted-Charts.

Titel: .....O.D.T.
Hersteller: .....Psygnosis
Release (D): .....26. März '99

Rennspiel

Nachschub für RPG-Fans: 1999 wird eine komplett deutsche Version erscheinen.

Titel: .....Ogre Battle 3
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 1999

3D-Action

Der neue Spitzenreiter in den Most Wanted-Charts ist Perfect Dark von Rare.

Titel: .....Perfect Dark
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....November '99

Rennspiel

Das Spiel ist wirklich klasse, leider kommt es aber erst Ende April in die Läden.

Titel: ....Racing Simulation 2
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....30. April '99

Jump&Run

Unglaublich: Roadsters '99 wurde gleich auf September verschoben!

Titel: .....Roadsters '99
Hersteller: .....Konami/Titus
Release (D): .....September '99

Rennspiel

Acclaim verspricht mit Re-Volt einen absoluten Rennspielhit für das N64.

Titel: .....Re-Volt
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....August '99

Rennspiel

Hilfe! Roadsters '99 wurde gleich auf September verschoben!

Titel: .....Roadsters '99
Hersteller: .....Konami/Titus
Release (D): .....September '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

3D-Action

Mächtig eindrucksvoll: Auf den Seiten 8 bis 10 stellen wir Shadow Man erstmals vor!

Titel: . . . . . .Shadow Man
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Juni '99

Beat 'em Up

Wir haben das ungewöhnliche Prügelspiel auf den Seiten 32 und 33 schon getestet.

Titel: . . . . . .Smash Brothers
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .2. Halbjahr '99

3D-Action

Ab März läuft die in Amerika höchst erfolgreiche Serie auf RTL!

Titel: . . . . . .Southpark
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .März '99

Strategie

IN ARBEIT

Offiziell: StarCraft 64 unterstützt das empfehlenswerte Expansion Pak.

Titel: . . . . . .StarCraft 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .August '99

Rennspiel

IN ARBEIT

Offiziell: Nintendo wird das erste Spiel zum neuen Star Wars-Film bringen!

Titel: . . .Star Wars: Pod Racer
Hersteller: . . . . . .Nintendo/LucasArts
Release (D): . . . . . .3. Quartal '99

3D-Action

Enttäuschend für alle Comic-Fans: Superman wird erst im Juni '99 abheben!

Titel: . . . . . .Superman
Hersteller: . . . . . .Titus
Release (D): . . . . . .Juni '99

RPG

Eine Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: . . . . .Super Mario RPG 2
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 1999

3D-Action

Offiziell: Survivor: Day One wurde laut Konami Of Europe gestrichen!

Titel: . . . . . .Survivor: Day One
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Gestrichen

3D-Jump&Run

Tasmanian Express wurde völlig überraschend auf Oktober '99 verschoben.

Titel: . . . . .Tasmanian Express
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Oktober '99

3D-Jump&Run

Stimmt es oder ist es nur ein Gerücht? Tonic Trouble soll im April endlich erscheinen.

Titel: . . . . . .Tonic Trouble
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .April '99

Jump&Run

Oh: Zur Zeit ist Twelve Tales: Conker 64 komplett ohne Termin! Was ist passiert?

Titel: .Twelve Tales: Conker 64
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

3D-Action

Nach Rares Millionenhit und Mission: Impossible das dritte Geheimdienst-Spiel.

Titel: . . . . . .WinBack
Hersteller: . . . . . .Koei
Release (J): 1999

Action

DMA hat einmal mehr Probleme mit der Fertigstellung: Es soll erst im Mai kommen!

Titel: . . . .Wild Metal Country
Hersteller: . . . . . .DMA
Release (D): . . . . . .Mai '99

Wrestling

IN ARBEIT

Ab kommender Ausgabe können wir euch mit Bildern und Infos versorgen.

Titel: . . . . . .WWF Attitude
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Juli '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	August '99
Battletanx	**Action**	**3DO**	**USA**	**68%**	**1999**
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—
Castlevania	**Action-Adventure**	**Konami**	**Japan/USA**	**75%**	**April '99**
Choro Q64	Rennspiel	Takara	Japan	82%	Oktober
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—	Erhältlich
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—
"Indiziert"	3D-Action	Midway	USA	—	—
"Indiziert"	3D-Action	Rare	USA/Europa	—	Erhältlich
Golden Nugget 64	**Simulation**	**Westwood**	**USA**	**—**	**—**
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—	Erhältlich
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Magical Tetris	**Denkspiel**	**Capcom**	**Japan**	**85%**	**—**
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—
Mario Party	Multiplayer	Hudson	Japan	—	März '99
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	USA	—	—
"Indiziert!"	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
"Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—	—
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Activision	USA	—	—
Pokemon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	—
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—
"Indiziert"	3D-Action	Midway/id	USA	—	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—
Smash Brothers	**Beat 'em Up**	**Nintendo**	**Japan**	**75%**	**1999**
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—
Twisted Edge	Snowboarding	Mitsui	Japan	77%	Februar '99
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(1)	**Zelda: Ocarina Of Time**	**2**
2.	(Neu)	Turok 2	1
3.	(5)	Mario Kart 64	18
4.	(2)	Banjo-Kazooie	7
5.	(4)	Mission: Impossible	6
6.	(6)	F-1 World Grand Prix	5
7.	(8)	WCW/nWo Revenge	2
8.	(Neu)	Rogue Squadron	1
9.	(11)	Diddy Kong Racing	15
10.	(7)	F-Zero X	4
11.	(Neu)	Extreme G 2	1
12.	(14)	1080° Snowboarding	4
13.	(15)	ISS 98	5
14.	(10)	Super Mario 64	22
15.	(Neu)	NHL 99	1

Alte Bekannte streiten sich um die Führung in den Lesercharts! Noch kann Link die Saurierherde im Zaum halten, verhilft das Expansion Pak jedoch Turok 2 zum längeren Atem? Wir werden sehen! Absolut überrascht sind wir von der Top-Plazierung von Mario Kart, das selbst Banjo-Kazooie, Mission: Impossible und F-1 World Grand Prix abhängen konnte. Erstmals plazieren konnten sich Rogue Squadron, XG2 und NHL 99.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(Neu)	**Turok 2**	**1**
2.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time	2
3.	(Neu)	Rogue Squadron	1
4.	(Neu)	WipEout 64	1
5.	(Neu)	Top Gear Overdrive	1
6.	(3)	WCW/nWo Revenge	3
7.	(6)	Mission: Impossible	5
8.	(WE)	Mario Kart 64	12
9.	(2)	V-Rally Edition '99	2
10.	(9)	F-1 World Grand Prix	5
11.	(8)	F-Zero X	3
12.	(12)	1080° Snowboarding	5
13.	(10)	Banjo-Kazooie	7
14.	(WE)	Body Harvest	2
15.	(Neu)	Glover	1

Nachdem sich bislang kein anderes Videospiel in so kurzer Zeit so häufig verkaufte wie Zelda, wunderte es uns nicht, daß Turok 2 die Spitze der Verkaufscharts übernehmen konnte, während sich Zelda immerhin vor den Neuzugängen Rogue Squadron, WipEout 64 und Top Gear Overdrive plaziert hat. Wieso jedoch Mario Kart 64 wieder einen Platz in den Top 10 übernehmen konnte, ist uns schleierhaft.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

N64

1.	(3)	**Zelda: Ocarina Of Time**	**3**
2.	(4)	Banjo-Kazooie	2
3.	(Neu)	Ganbare Goemon 2	1
4.	(2)	Mario Party	2
5.	(Neu)	Smash Brothers	1
6.	(1)	Pikachu Genki Dechu	2
7.	(5)	Pokemon Stadium	5

Na endlich: Mit Zelda gelang Nintendo der erste echte N64-Millionenseller in Japan, selbst die Hardware-Verkäufe sind seitdem auf einem konstant hohen Niveau. Daß von Banjo-Kazooie und Mario Party mittlerweile auch schon über 300.000 Stück verkauft wurden, ist ebenso erfreulich. Daß Turok 2, Rogue Squadron oder das Expansion Pak noch nicht in Japan erhältlich sind, wundert uns aber dennoch.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

N64

1.	(1)	**Zelda**	**3**
2.	(3)	Rogue Squadron	2
3.	(4)	Indiziert	14
4.	(5)	WCW/nWo Revenge	4
5.	(2)	Turok 2	2
6.	(Neu)	Castlevania	1
7.	(6)	NFL Blitz	5

Auch in den amerikanischen Verkaufscharts befinden sich ausschließlich populäre Schwergewichte, angeführt von Link, der in Zelda: Ocarina Of Time von Verkaufsrekord zu Verkaufsrekord eilt. Daß Rogue Squadron von der deutschstämmigen Factor 5-Crew entwickelt wurde, ist zweifellos eine Erwähnung wert, allerdings ist auch klar, daß das Spiel ohne Star Wars-Lizenz nur halb soviel wert wäre.

CHARTS

AUS ALLER WELT

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(2)	**Perfect Dark**	8
2.	(5)	Donkey Kong World	3
3.	(4)	FIFA 99	5
4.	(6)	Need For Speed 64	2
5.	(13)	Micro Machines 64 Turbo	3
6.	(8)	Mario Party	3
7.	(11)	Castlevania	4
8.	(9)	Shadow Man	7
9.	(Neu)	StarCraft 64	1
10.	(3)	Banjo-Tooie	6
11.	(14)	Smash Brothers	2
12.	(Neu)	WinBack	1
13.	(Neu)	Tonic Trouble	1
14.	(12)	Twelve Tales – Conker 64	7
15.	(Neu)	GT World Tour	1

Unglaublich: N-Zone gibt es nun schon seit fast zwei Jahren, allerdings führten mit Zelda und Turok 2 bislang gerade einmal zwei verschiedene Spiele die Spitze der Most Wanted-Charts an. Im Kampf um die Nachfolge hatte bislang Perfect Dark die besseren Argumente, kann Donkey Kong, der ebenfalls aus dem Rare-Stall stammt, hier zurückschlagen? Wir lehnen uns zurück und warten auf eure Zeugnisse.

12/98

01/99

02/99

JETZT BESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 12/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 01/99	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 02/99	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

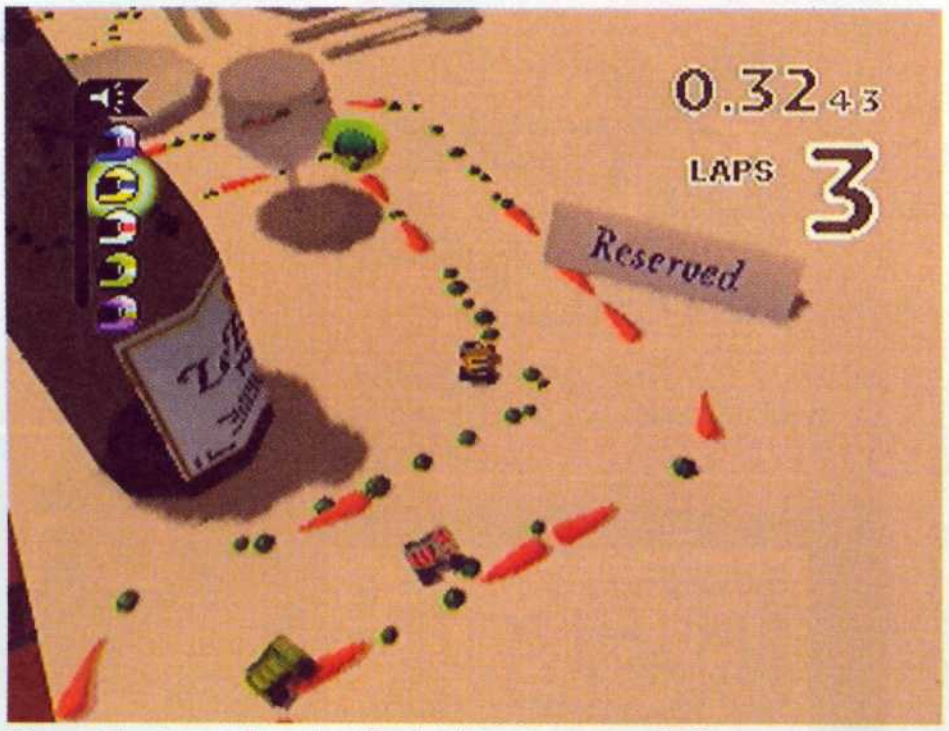
❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!



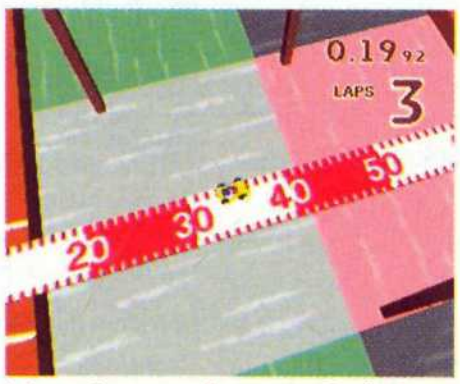
Dieser Tisch wurde extra für das Rennen reserviert.

Über die Packung kommt man nur mit Hilfe der Käse-Schanze.

Rennspiel, 1-8 Spieler, Codemasters

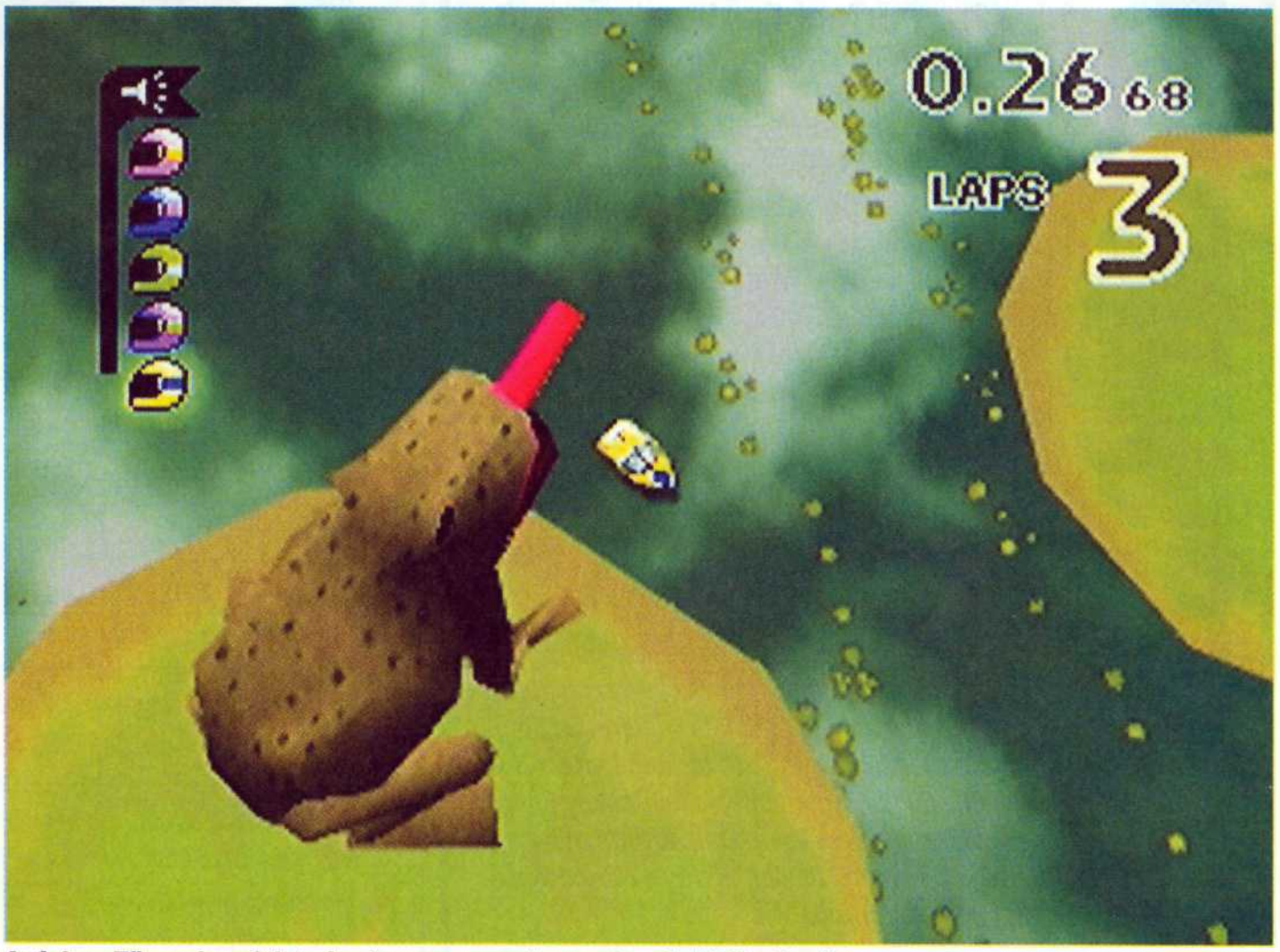
MICRO MACHINES 64 TURBO

Mit Spannung wurde in der Redaktion die fertige Testversion des nun auch für das N64 umgesetzten Micro Machines erwartet. Bei diesem Fun-Rennspiel saust ihr mit den unterschiedlichsten Mini-Vehikeln über Kurse der etwas anderen Art, denn weder der Billardtisch noch die Picknickdecke am Strand sind vor den Micro-Racern sicher.



Lineale werden zu Brücken umfunktioniert.

Anfangs entscheidet ihr euch zwischen dem Einzel- und dem Multiplayer-Modus. Bei mehreren Mitspielern könnt ihr auch in Teams starten. Der Party-Play-Modus ermöglicht es euch, dank Pad-Share mit bis zu acht Spielern den besten Fahrer zu ermitteln, dabei teilt ihr euch ein Joypad mit einem Freund. Bei der Fahrerauswahl steht euch eine Multikulti-Truppe aus acht verschiedenen Charakteren zur Verfügung. Da gibt es Rasta-Mann Jethro, den leicht durchgeknallten Wayne oder die liebliche Cherry. Neben dem Head-To-Head-Mode, bei dem ihr einem Gegner davonfahren müßt, steht ein Challenge-Mode zur Auswahl. In diesem geht ihr gegen vier Mitstreiter an den Start und müßt mindestens als Zweiter die Ziellinie überqueren, um nicht



Auf dem Tümpel verfolgt eine hervorragend aussehende Kröte das Rennen.

Die verschiedenen Optionen werden in Garagenform dargestellt.

Schlafende Hunde soll man nicht wecken.

eines von drei Leben zu verlieren. Schließlich könnt ihr auch gegen die Uhr antreten und persönliche Bestzeiten auf dem Controller Pak für die Ewigkeit festhalten. Bevor es auf die Miniaturpiste geht, entscheidet ihr euch für einen von drei Schwierigkeitsgraden. Den Zusatz „Turbo" im Titel verdient sich das Spiel durch die fünf frei wählbaren Geschwindigkeitsstufen. Während man bei Stufe 1 noch relativ gemächlich seine Runden dreht, sind bei Stufe 5 genaue Streckenkenntnisse und schnelle Reflexe bei der Steuerung absolute Pflicht.

Let's burn!

Bezüglich der Kurse habt ihr die Qual der Wahl aus 48 sehr abwechslungsreich gestalteten Strecken. Ihr rast mit Schnellbooten durch den Gartenteich des Nachbarn oder brummt mit einem Kipplaster über den Tisch eines Nobelrestaurants. Auch der zur Verfügung stehende, 32 Fahrzeuge umfassende Micro-Fuhrpark laßt keine Wünsche offen. Vom Bus bis zum Formel 1-Boliden ist alles vorhanden. Nicht nur fahrerisches Können ist gefragt, durch den geschickten Einsatz der neben und auf den Strecken plazierten Extras entledigt ihr euch auch unliebsamer Gegner. So wird der führende Fahrer mit Hilfe einer Zange nach hinten durchgereicht oder ihr nehmt ihn mit eurem Panzer ins Visier. Doch Vorsicht, zielloses Ballern kann im wahrsten Sinne des Wortes nach hinten losgehen, da alle am Kursrand stehenden größeren Objekte die Schüsse abfälschen. Während des Rennens seht ihr eure kleinen Flitzer aus einer isometrischen Kamera-Ansicht von schräg oben, je nach Rennverlauf wird herangezoomt.

Multiplayer = Multiplizierter Spielspaß

Statt das Spiel grafisch komplett zu verändern oder unnötig aufzublasen, hat Codemasters die dieses Spiel auszeichnenden Stärken übernommen und geringfügige Verbesserungen integriert. Besonders die eingängige Steuerung mit lediglich drei belegten Tasten sorgt dafür, daß man schnell ins Spiel kommt und schon nach kurzer Zeit packende Rennen bestreiten kann. Micro Machines 64 Turbo präsentiert sich technisch ausgereift, die zahlreichen Details am Streckenrand wirken sich nicht negativ auf die Spielgeschwindigkeit aus. Schöne Effekte wie die Verwandlung der Mini-Flitzer in einen fahrenden Feuerball sind ebenfalls vorhanden.

Jens Quentin

MEINE MEINUNG!

Micro Machines 64 Turbo beweist in eindrucksvoller Weise, daß gutes Gameplay bei einem Spiel immer noch Vorrang vor blendender Bombast-Grafik hat. Das gute, simple Spielprinzip der Vorgänger wurde übernommen, Verbesserungen wie die einstellbaren Geschwindigkeitsstufen oder der Rumble Pak-Support sind wirklich sinnvoll und tragen zum sehr guten Gesamteindruck bei. Seine ganze Klasse entfaltet das Game im Multiplayer-Modus. Wer nicht unbedingt mit realistischen Karossen auf der Straße seine Runden auf dem N64 drehen muß und gerne Freunde zu Spielsessions einlädt, für den ist dieser Titel mit Suchtfaktor mehr als nur einen Blick wert.

Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

INFO

Kleinwagen unter dem Hammer!

Hier eine kurze Auflistung der auf den Kursen verteilten Extras, die sich jeweils maximal dreimal einsetzen lassen. Ein kleines Symbol oben links auf dem Bildschirm zeigt euch an, welches Extra ihr aufgesammelt habt.

Rakete: Die Rakete erweist sich als eine äußerst wirkungsvolle Waffe.

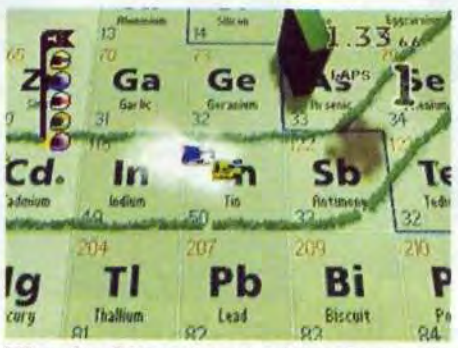
Feuerball: Damit verwandelt ihr euch in eine flammende Feuerwalze.

Hammer: Da ist der Gegner platt, wenn ihn der flinke Hammer trifft.

Minen: Damit erschwert ihr nachfolgenden Fahrern das Leben ungemein.

Mit Hilfe des Greifers erfaßt ihr vor euch fahrende Autos und plaziert sie hinter euch.

Ein Kraftfeld ist gut dazu geeignet, um am Rand fahrende Konkurrenten rauszuschubsen.



Wer in Chemie nicht aufgepaßt hat, kann hier einiges nachholen.

BEWERTUNG

Titel:.....Micro Machines 64 Turbo
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-8
Schwierigkeitsgrad:.....3 Stufen
Save Game: .....Ja
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Expansion Pak.....Ja
Controller Pak: .....Nein
Levels: .....48 Strecken
Preis: .....ca. DM 120,-
Datenträger:.....128 MBit-Modul
Hersteller:.....Codemasters
Entwickler:.....Codemasters
Release:.....Februar

Grafik: 79%
Sound: 78%
Dauerspaß: 85%

Gesamtwertung: 85%

Beurteilung: Knuffiger und grafisch liebevoll gemachter Fun-Racer mit hohem Spaßfaktor und genial einfachem Gameplay.

Action, 1-4 Spieler, Nintendo

MARIO PARTY

Deckt euch mit Chips und Cola ein und trommelt eure Freunde zusammen – Nintendo läßt die Mario Party steigen. Das Multiplayer-Ereignis wird in einer bunten Aufmachung präsentiert und lockt mit 56 Minispielen. Nur N4-Einsiedler, die bis jetzt noch nicht verstanden haben, warum die Konsole vier Joypad-Ports besitzt, dürften sich mit den neuesten Mario-Eskapaden schwertun.

Mario Party läßt euch an einem Wettstreit zwischen der Nintendo-Sippe teilnehmen, der auf sechs unterschiedlichen Spielbrettern ausgetragen wird. Ihr wählt zwischen Yoshi, Luigi, Kong, Wario, Peach oder Mario und versucht, durch das Ergattern von Sternen und Münzen den Titel „Super Star" verliehen zu bekommen. Die Bretter sind mit Ereignisfeldern, Bonuswürfeln und Fallen gespickt. Überdies warten Geister und Bowser nur darauf, den Spielverlauf auf den Kopf zu stellen. Jedes Areal bietet Abzweigungen, Hindernisse und Fallen. Ihr könnt euren Mitspielern über Wechselwürfel oder mit der Hilfe von Geistern in die Tasche greifen. Für diejenigen, die alleine vor dem Fernseher Platz nehmen, gibt es einen Abenteurer-Modus, der für kurzweilige Unterhaltung sorgt. So könnt ihr im Pilz-Dorf eine Bank, das Minispiele-Haus oder den Laden, in dem ihr lustige und hilfreiche Gegenstände erwerben könnt, besuchen. Da ihr aber auch als Einzelkämpfer gezwungen seid, alle Spiele, an denen nur die Computergegner beteiligt sind, mit anzusehen, schleppt sich das Gameplay bald sehr zähflüssig dahin. Auch die versteckten Bretter und andere Überraschungen können dann nicht verhindern, daß ihr die jeweils kürzeste Rundenzahl vorgebt. Bei und nach jedem Durchgang wird ein Minispiel veranstaltet, in dem ihr zum Beispiel mit einem Schlauchboot herumpaddelt, beim Tauziehen eure Kräfte meßt oder nach Schatztruhen taucht. Die zahlreichen Minispiele, bei denen ihr teilweise eure Konkurrenten auch prü-

Bei der versöhnlichen Endabrechnung werdet ihr in mehreren Kategorien ausgezeichnet.

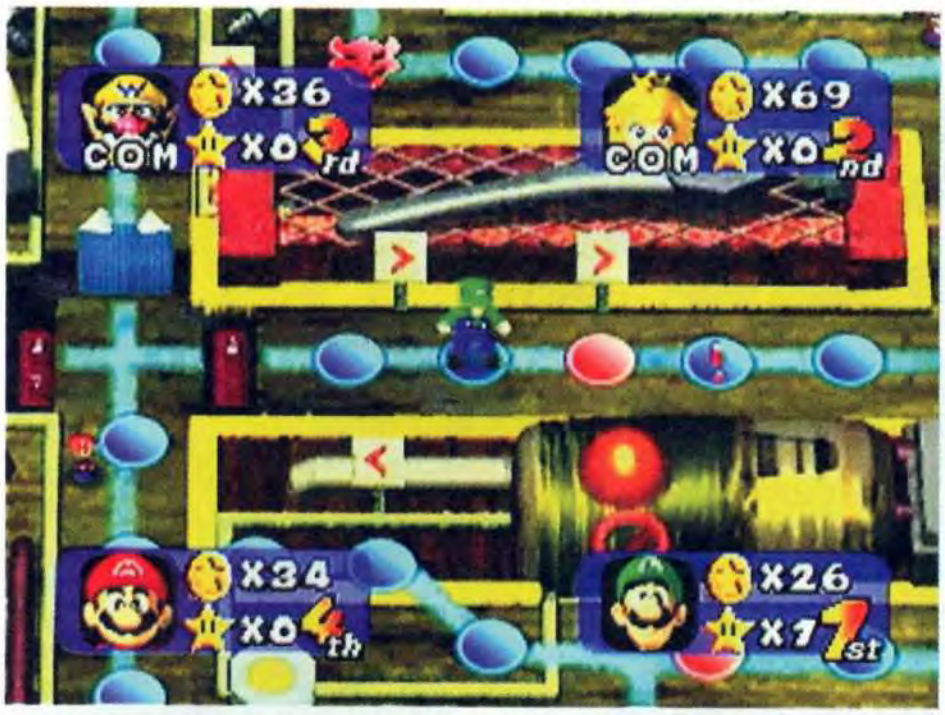
Vor jedem Minispiel erläutert euch der Pilzkopf in wenigen Worten die Pad-Belegung.

Beim Memory-Spiel sorgen Regenbögen und Lichtstrahlen für eine freundliche Atmosphäre.

Da vergeht Wario das Grinsen: Der schwarze Stern von Bowser bedeutet, daß ihm vierzig Münzen abgezogen werden.

Das „Fratzenziehen"-Spiel steuert sich wie der Vorspann zu Super Mario 64. Wer der Vorlage am nächsten kommt, gewinnt.

Die Grafik von Peachs Geburtstagstorte ist so lecker, daß euch schon nach wenigen Runden ein Hungergefühl beschleicht.



Moderne Zeiten: Luigis Heizungskeller zählt mit Schaltern, Türen und Röhrensystemen zu den schwierigeren Brettern.

Bei diesem Team-Event, der an American Football erinnert, müßt ihr einen Schlüssel an den stacheligen Geistern vorbeitragen.

Bei diesem Jeder-gegen-Jeden-Match müßt ihr euren Gegnern die Münzen aus dem (Ruck-) Sack schütteln.

geln oder schubsen dürft, sind die Stärke der Mario Party. Die simple Steuerung, die eher einem Grundkurs in der Anwendung des Controllers gleichkommt, und die lockeren Aufgaben, die lediglich schnelle Reaktionen erfordern, stellen für erfahrene Spieler jedoch keine Herausforderung dar. So müßt ihr eine Schatztruhe durch ein Röhrensystem schleusen, euch beim Hütchenspiel konzentrieren oder dürft beim Musizieren nicht aus dem Takt kommen.

Grafik-Bonbonniere

Peachs Sahnetorte ist das beste Beispiel dafür, mit welch leckerer Grafik Nintendo die Mario Party bedacht hat. Die gerenderten Bretter sind derart farbenfroh und präzise gezeichnet, daß ihr versucht seid, nach eurer Figur zu greifen, um diese zu bewegen. Bildschirmfüllende Zwischenszenen, witzige Animationen und verschiedene Grimassen tragen viel dazu bei, daß ihr euch mit eurem Charakter identifiziert. Das Füllhorn der Minispiele wird technisch sauber vorgetragen. Bei manchen Vier-Spieler-Streitereien hindert das kleine Areal aber den Überblick. Ernüchternd ist zudem, daß bestimmte Zwischenbilder nicht übersprungen werden können und die Aufgaben, bei denen ihr nur den Stick rotieren lassen müßt, dann am besten gelingen, wenn ihr nur auf das Pad schaut. Sobald aber vier Teilnehmer auf dem Sofa Platz nehmen, sind diese kleinen Schwächen schnell vergessen.

Florian Brich

MEINE MEINUNG!

Einen (Hit-)Stern könnte sich nur der Vier-Spieler-Modus sichern. Denn selbst wenn ihr zu zweit oder zu dritt den Champion auswürfelt, bremsen die Einzelausflüge der Computerteilnehmer den Spaß. So verschlief Redaktionszugang Jens bei unserem Test mehrmals seinen Einsatz, weil bei ihm kein Rumble Pak eingesteckt war, das ihn hätte wachrütteln können. Das Ein-Spieler-Abenteuer kann trotz Bonus-Laden, Bank und versteckten Extras nur kurzfristig motivieren. Erst in – voll besetzter – geselliger Runde sorgt die Kombination aus lustigen Minispielen, putzigen Animationen und ergreifenden Zwischensequenzen dafür, daß die integrierte Spielstatistik anschwillt.

Florian

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

INFO

Allein zu Hause?

Niemand setzt sich freiwillig alleine vor ein Brettspiel. Wenn ihr euch nicht zusammen mit drei Kameraden in die Mario Party einstöpseln und dem sprechenden Papagei oder der Juke-Box nichts mehr abgewinnen könnt, empfiehlt sich ein Besuch im Minispiele-Haus oder eine Floßfahrt zur Trainingsinsel. Von dem ersten werdet ihr in das Stadion teleportiert. Dort absolviert ihr in rascher Folge Vier-Spieler-Minispiele, bei denen ihr mit einer bestmöglichen Wertung abschneiden müßt. Auf der Insel spielt ihr die einzelnen Herausforderungen zunächst frei, um dann mit Extraleben oder Münzen belohnt zu werden. So könnt ihr euch schon mittags auf die anstehende Party vorbereiten.

Im Stadion wird der Spielfluß nicht durch Ereignisfelder auseinandergerissen.

Auf der Trainingsinsel macht ihr euch fit, bis die Türglocke eure Freunde ankündigt.

Das vom Rummelplatz bekannte Puppenkrallen erfordert ein gutes Augenmerk.

Hier nimmt Luigi an einer Lotterie teil, die darüber entscheidet, welchen Weg er weiterverfolgen darf.

BEWERTUNG

Titel: .....Mario Party
Genre: .....Action
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad: .....Leicht
Save Game:.....Ja (Modul)
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Expansion-Pak .....Nein
Controller Pak: .....Nein
Levels:.....6 Bretter (+5)
Preis: .....ca. DM 100,-
Datenträger:.....256 MBit-Modul
Hersteller:.....Nintendo
Entwickler:.....Hudson
Release:.....Februar 1999

Grafik: 81%
Sound: 73%
Dauerspaß: 82%

Gesamtwertung: 82%

Beurteilung: Opulente Grafik, heitere Melodien und die einfache Handhabe sorgen dafür, daß sich junge und junggebliebene Mario-Fans um die virtuellen Bretter scharen werden.

Jump&Run, 1 Spieler, Konami

CASTLEVANIA

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): APRIL

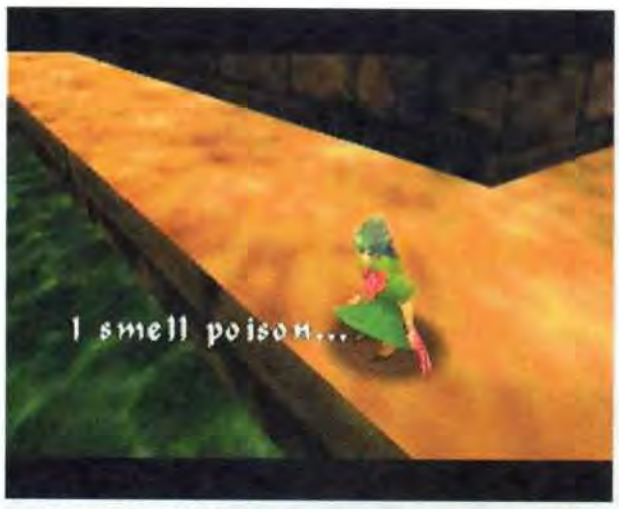
Auf dem NES begann seinerzeit die Castlevania-Legende, nun geht sie endlich auf dem Nintendo 64 weiter. Konami hat sich für den Schritt in die dritte Dimension viel Zeit gelassen, um den Vorgängern der beliebten Serie gerecht zu werden. Doch ist der neueste Teil der Saga wirklich ein würdiger Erbe des großen Namens?

Solche Hüpfeinlagen solltet ihr vorsichtig angehen, da ein Sturz ins Wasser leider den sofortigen Tod bedeutet.

Die Hintergrundgeschichte des neuesten Castlevania-Teils bietet wie erwartet keinerlei Überraschungen: Der Bösewicht Vlad Tepes, besser bekannt als Graf Dracula, ist aus seinem 100-jährigen Schlaf erwacht und macht erneut Transsylvanien unsicher. Gleich zu Beginn habt ihr die Wahl zwischen dem Schwierigkeitsgrad in zwei (später drei) Stufen und zwei grundverschiedenen Spielfiguren. Reinhardt Schneider ist ein Abkömmling des berühmten Belmont-Clans und schwingt natürlich die serientypische Peitsche. Die Alternative ist die blauhaarige (!) Carrie Fernandez, sie will den Untoten mit magischen Kräften beikommen. Die Jagd auf den Grafen beginnt nach einem kurzen Vorspann mit glasklarer Sprachausgabe ein Stück von dessen Schloß entfernt im Wald der Stille...

Vielversprechender Auftakt

Ein paar Meter weiter wartet schon die erste Gelegenheit, das für die Serie neue Klettern praktisch anzuwenden – auf einem Steinblock findet sich die erste Feuer-Säule. Zerschlagt ihr eine von diesen Feuersäulen, finden sich dahinter Bonus-Items wie Geldsäcke, Juwelen, Nahrungsrationen oder Schlüssel. Auf dem weiteren Weg findet ihr ein am Boden liegendes Skelett. An dieser Stelle wird – wie im weiteren Spielverlauf recht häufig im N64-Castlevania – eine echtzeitberechnete Zwischensequenz eingespielt; wurde die Klangbegleitung bisher ausschließlich von Sound-Effekten bestimmt, ertönt nun erstmals auch Musik. Das Skelett steht plötzlich auf und Reinhardt bzw. Carrie wird von mehreren der abgemagerten Zeitgenossen angegriffen. Entweder automatisch oder durch Druck auf die R-Taste visiert ihr einen Gegner an, was ein wenig an das Zielsystem von Zelda erinnert. Anfangs beherrscht ihr neben dem Grundangriff mit Peitsche oder magischen Geschossen lediglich normale Schläge, mit denen ihr den Monstern zu Leibe (oder was noch davon übrig ist)



Zahlreiche Zwischensequenzen, teilweise sogar mit Sprachausgabe, lockern das Spielgeschehen auf.

Abwärts geht's: Reinhardt dringt mit diesem Lift tiefer in das düstere Höhlensystem unterhalb des Schlosses vor.

Auf der beweglichen Plattform ist besondere Vorsicht bei Gegnern angesagt – jeder Sturz endet hier tödlich.

Die transparenten Geisterritter im Villa-Abschnitt sehen aus wie Bilder in Kirchenfenstern.

Der Wasserfall im Hintergrund sieht im Gegensatz zum Foto in Bewegung wirklich gut aus.

rücken könnt. Solange ihr noch keine Power-Ups eingesammelt habt, sind eure Angriffe zuerst noch etwas schwach. So kann es durchaus passieren, daß ein getroffenes Skelett zwar nach einem Schlag den Schädel verliert, sich aber davon bei seinen Angriffsversuchen nicht beirren läßt – manchmal greift sogar noch ein am Boden liegender Oberkörper nach euch! Mit der Zeit werden eure Waffen jedoch nicht nur stärker, Reinhardts Peitsche gewinnt auch an Reichweite und Carries Projektile können mit einem Angriff gleich mehrere Gegner ausschalten. Recht früh finden sich auch die ersten Zweitwaffen-Extras, mit denen ihr teilweise mehr Schaden anrichten könnt. So habt ihr hier die Wahl aus Wurfmessern, -äxten und -kreuzen und praktischem Weihwasser, das bei Bodenkontakt zu blauen Flammen wird. Hinter einem großen Tor lauert schon sehr früh der erste Endgegner, ein riesiges Skelett, das durch hervorragende Sound-Effekte einen beeindruckenden Auftritt hinlegt. Habt ihr dieses nach längerem Kampf endlich besiegt, fordert eine Klettereinlage eure Geschicklichkeit bei der Beherrschung der leicht erlernbaren Steuerung heraus – durch Gedrückthalten des Sprungknopfes klammert sich eure Spielfigur nicht nur an eine höhere Plattform, auch beim Hinabsteigen kann so ein gefährlicher Sprung in den Abgrund zu einem vorsichtigen Hinabgleiten von der Plattformkante werden. Doch ein falscher Schritt und das Überqueren der Schlucht endet im vergifteten Fluß und dadurch mit dem vorzeitigen Game Over.

Nichts zu erkennen? An unseren Screenshots liegt es jedenfalls nicht! Hier klettert Reinhardt gerade eine Reihe von Plattformen hinauf.

Auf dem Weg ins Schloß

Obwohl mit den witzigen Kamikaze-Skeletten, einem Werwolf und einem einfachen Mittelboss noch neue Gegnertypen auftauchen, wirkt der erste Abschnitt ab diesem Punkt gestreckt. Prinzipiell läuft man einfach ein paarmal hin und her, legt hier einen Schalter um, um dort ein Tor zu öffnen und dahinter eine fast identische Konstruktion vorzufinden, und speichert zwischenzeitlich an einem weißen Kristall seinen Spielstand. Hierbei sollte nicht unerwähnt bleiben, daß Konami der 96 MBit-Cartridge keine Batterie spendiert hat, so daß ihr um ein Controller Pak nicht herumkommt. Nach einer weiteren Kletteranlage wie am Anfang und ungefähr 100 endgültig beerdigten Skeletten (leider werden die Gegner immer wieder regeneriert, so daß ihr nie zur Ruhe kommt) kommt ihr nach einem erneuten Kampf gegen das Riesenskelett vom Anfang – diesmal in Begleitung einer stilbrechenden Motorrad-Skelett-Gang – endlich am Eingangstor von Draculas Schloß an. Theoretisch beginnt hier der zweite Level, doch da die Abschnitte des Spiels im weiteren Verlauf immer wieder irgendwie miteinander verbunden sind, macht eine strikte Unterteilung von Castlevania in einzelne Levels keinen Sinn. Hier gilt es, durch Erklimmen der beiden Türme das Tor zum Innenhof des Schlosses zu öffnen. Durch die zahlreichen Fallen in den riesigen Treppenhäusern ist dies für längere Zeit eine der Jump&Run-lastigsten Stellen das Spiels und erinnert noch am ehesten an die früheren Castlevania-Episoden. Einbrechende Böden, wegklappen-

INFO

Renon der Händler

Auf Ihrem Abenteuer sind die beiden Vampirjäger glücklicherweise nicht ganz auf sich allein gestellt. Neben einigen (wenigen) Charakteren, die fast ausschließlich in Zwischensequenzen auftauchen, ist vor allem der Händler Renon eine wichtige Person in Castlevania. Nachdem er sich euch in der Villa erstmals vorgestellt hat, könnt ihr ihn im späteren Spiel an einigen Stellen zu euch rufen und dann die wichtigsten Items wie Essensportionen, Gegengifte oder die Sonnen-/Mond-Karten kaufen, mit denen die Zeit auf Tag oder Nacht verändert werden kann. Markiert sind diese Stellen mit einer Papierrolle, dem „Vertrag".

Die im Spiel verteilten Schriftrollen bringen euch direkt in Kontakt mit dem Händler, der euch nützliche Items verkauft.

Dieses Bild verdeutlicht sehr gut die teilweise extreme Textur-Armut in Castlevania – die Grafik-Elemente werden stellenweise auffällig oft recycelt.

Der Hauptraum der Villa muß im Vergleich zum Rest des Spiels fast schon als grafischer Höhepunkt bezeichnet werden.

In solchen Momenten wird Castlevania etwas hektisch: Einbrechende Bodenplatten und zwei Gegner auf einmal wollen erst einmal gemeistert werden.

de Treppen und riesige, von oben herabsausende Klingen machen euch das Leben schwer. Nachdem ihr beide Türme geschafft und unterwegs einen weiteren unspektakulären Bossgegner erledigt habt, erscheint erstmals Graf Dracula und hält per feinster Sprachausgabe eine kurze Rede. Der Weg in den Schloßgarten ist nun frei und ihr könnt nach einigen Kämpfen gegen Höllenhunde die gewaltige Villa im Hintergrund betreten.

Das Horrorhaus

Der folgende Abschnitt erinnert stellenweise frappierend an Capcoms berüchtigtes Survival-Horror-Action-Adventure, dessen Titel wir leider aufgrund der Indizierung nicht nennen dürfen. Genauere Details seien zwecks Spannungserhaltung nicht verraten, doch werden im Inneren der Spukvilla einige „nette“ Schockmomente geboten. Was die Ausarbeitung der Handlung angeht, ist dieser Abschnitt des Spiels wohl der intensivste und hätte bei entsprechender Planung auch für ein eigenes Spiel gereicht. Ihr trefft hier auf den berühmten Vampirjäger Vincent, das Vampirmädchen Rosa und erstmals auch auf den Händler Renon, der euch im weiteren Verlauf des Spiels mit hilfreichen Items versorgt. Nach einigen „Schlüssel-öffnet-Tür“-Minimalrätseln steht ihr letztendlich irgendwann im Gartenlabyrinth. Bei dem Versuch, dem Jungen Malon zu helfen, werdet ihr hier von zwei unbesiegbaren Hundestatuen und einem irren Frankenstein-Verschnitt mit Kettensäge gejagt. Diese Stelle gehört beim ersten Spielen sicherlich zu den spannendsten Momenten von Castlevania, doch ist sie leider viel zu schnell vorbei. Nach einem grafisch enttäuschenden Bosskampf gegen zwei Vampire in ihrer Gruft trennen sich erstmals die Wege von Reinhardt und Carrie: Während der Peitschenschwinger seine Jagd auf Dracula in einem düsteren Höhlensystem fortsetzt, verschlägt es die agilere Dame in ein unterirdisches Gangsystem mit Anbindung zum Fluß. Dadurch gewinnt der ohnehin ordentliche Umfang von Castlevania nochmals dazu, denn man muß es mindestens zweimal durchspielen, um alle Levels zu sehen. Da Carrie und Reinhardt spielerisch ziemlich unterschiedlich sind, kann sich dabei auch kaum jemand über fehlende Abwechslung beschweren. Letztere wird auch durch die recht

Wenn sie die Hunde erwischt haben, hat der Kettensägen-schwingende Frankenstein leichtes Spiel mit Carrie.

INFO

Verschollen im Nebel

Da die Grafik von Castlevania wie ein N64-Spiel der ersten Generation wirkt, bliebt es natürlich von einer dichten Nebelwand nicht verschont. Einige besonders herbe Bilder zeigen hier, wie schlimm es zeitweise um die optische Präsentation des Spiels bestellt ist. Wenn hier der Nebel, wie so oft gerne behauptet, „nur zu atmosphärischen Zwecken eingesetzt“ wird, können wir auf diese Art von Atmosphäre eigentlich auch gut verzichten.

Grafisch eine nicht zeitgemäße Kombination: Castlevania sieht bieder aus und bedient sich trotzdem des CPU-entlastenden Nebels.

Beim Durchqueren einer Tür wird kurz in die Ego-Perspektive geschaltet, um den Spieler stärker in das Spiel hineinzuziehen.

Beim Kampf gegen diese zwei Spinnenfrauen sollte man sich nicht lange aufhalten: Sind sie besiegt, tauchen sofort wieder neue auf!

Einer der besseren Grafik-Effekte: Ein Mittelgegner verabschiedet sich mit einer feurigen Einlage.

Das Inventory-Menü läßt zwar mehr erwarten, bietet jedoch letztendlich nur den Zugriff auf wenige Standard-Items wie Nahrung oder Gegengifte.

großen spielerischen Unterschiede zwischen den einzelnen Levels verstärkt. Leider kann man hier als Faustregel nehmen, daß die schwächeren auch die längeren Levels im Spiel sind.

Irgendetwas fehlt hier...

Am meisten vermißt man bei Castlevania wohl Atmosphäre. Die Musik klingt zwar ebenso gut wie die Sound-Effekte und die Sprachausgabe, bleibt jedoch sehr stark im Hintergrund. Passend ist dies jedoch eigentlich nur im Villa-Abschnitt, wo damit geschickt Spannung aufgebaut wird. In anderen Levels vermißt man dagegen die einprägsamen Melodien der Vorgänger. Die Grafik zieht Castlevania wohl am stärksten runter: Sämtliche Texturen wirken extrem unscharf und die Spielfiguren fürchterlich blaß – und das leider auch schon, bevor sie von einem Vampir gebissen werden. Die Nebelwand im Hintergrund ist oft sehr dominant und häufig sieht man außer zwei lieblos texturierten Wänden links und rechts nur einen grauen Hintergrund vor sich. Castlevania bleibt somit technisch weit hinter aktuellen N64-Spielen zurück, darüber kann auch die weitgehend makellose Spielbarkeit nicht wegtäuschen. Obwohl das Klettern als Anleihe bei Tomb Raider viele Möglichkeiten bieten würde, wird es im Verlauf des Spiels nur selten in die Stages eingebunden. Selbiges gilt für die Möglichkeit, sich zu ducken. Das Inventory-Menü verspricht mehr Spieltiefe, doch richtige Rätsel finden sich eigentlich keine. Der Tageszeitenwechsel wird auch nur sehr simpel in den Spielverlauf einbezogen, manche Türen sind beispielsweise nur bei Tag zu öffnen, während ihr als eine seltene Ausnahme nur zu einer bestimmten Zeit im Rosengarten auf Rosa trefft. Hätte Konami die vorhandenen Elemente weiter ausgebaut und die Technik auf einen aktuellen Stand gebracht, hätte Castlevania ein echter Hit werden können. So ist es aber leider nur ein unentschlossener Mix, der von allem etwas bieten will, aber in keinem Punkt wirklich überzeugen kann – angesichts der gnadenlos veralteten Grafik reicht das leider heutzutage nicht. Besonders peinlich für ein potentielles Top-Produkt: Das Rumble Pak wird nicht unterstützt.

Der Spiegel in diesem Raum spiegelt nicht nur die Umgebung wider, er spielt auch bei einer Zwischensequenz eine entscheidende Rolle.

Schade: Der erste größere Gegner bleibt für lange Zeit auch der beeindruckendste im Spiel.

MEINE MEINUNG!

Anfangs war ich wirklich begeistert von Castlevania: Schon sehr früh trifft man auf den ersten riesigen Endgegner, die Steuerung ist gut und die Atmosphäre stimmt auch. Dummerweise folgte danach erst einmal lange Zeit nichts, was mich ähnlich hätte begeistern können. Die Anleihen bei Tomb Raider sind zwar interessant, aber nicht konsequent umgesetzt. Was bringt mir das TR-typische Klettern, wenn das Level-Design kaum darauf ausgerichtet ist? Auch die Action-Adventure-Elemente sind oftmals einfach nur angedeutet. So bleibt Castlevania spielerisch recht simpel gestrickt, was dem einen oder anderen aber durchaus gefallen dürfte. Zwar sind das Level-Design und das eigentliche Gameplay wirklich akzeptabel, doch reicht dies auf keinen Fall, um völlig über die schwache Technik hinwegzusehen. Oft genug läuft man einfach nur durch völlig vernebelte, flache Abschnitte und haut die immer wieder auftauchenden Gegner wie am Fließband um. Die Grafik ist bis auf vereinzelte Effekte nicht überragend und eigentlich durchgehend verwaschen und blaß. Auch die Musik enttäuscht: Zwar ist die Qualität gut, doch bleibt der Soundtrack stets im Hintergrund. Nach all den klassischen Melodien, die aus früheren Teilen der Serie stammen, eine unschöne Umstellung. Nicht zufällig verläßt viele Spieler schon nach wenigen Stunden die Lust, tiefer in die Welt von Castlevania einzutauchen. Es spielt sich zwar gut, macht dabei aber leider nicht durchgehend Spaß und bleibt insgesamt hinter den Erwartungen zurück, die man an ein Spiel mit diesem Titel stellt. Das erwartete Referenzspiel ist Castlevania nicht! Michael

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Michael Pruchnicki

BEWERTUNG

Titel:	Castlevania
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Levels:	10+
Save Game:	Ja
Controller Pak:	Ja
RumblePak-Unterstützung:	Nein
Expansion Pak:	Nein
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami Kobe
BRD-Release:	April
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik:	63%
Sound:	76%
Dauerspaß:	73%
Gesamtwertung:	83%

Im Beat 'em-Up-typischen Training Mode könnt ihr ohne störende Gegenwehr alle Aktionen üben.

Im dunklen Metroid-Level gibt es atmosphärisch gelungene Lichteffekte auf den Kämpfern zu sehen.

Beat 'em Up, 1-4 Spieler, Nintendo

SMASH BROTH

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 2. HÄLFTE 1999

Mit Smash Brothers hat eines der ungewöhnlichsten Nintendo-Spiele überhaupt den Weg in die japanischen Regale gefunden – wir nahmen genau unter die Lupe, was das Beat 'em Up mit vielen bekannten Nintendo-Charakteren ausser der Idee zu bieten hat.

INFO

Das Intro

Das flotte Intro von Smash Brothers stimmt vorzüglich auf das Spiel ein. Einer kurzen Anfangssequenz, bei der einer der Kämpfer als Spielzeug zum Leben erwacht (Toy Story läßt grüßen!), folgt eine blitzschnelle Abfolge von Animationen, in denen die einzelnen Charaktere mit einigen Moves vorgestellt werden, bevor ein Sprecher den Titel des Spiels ansagt. Dies erinnert wohl nicht zufällig sehr stark an einige aktuelle Capcom-Beat 'em-Up-Intros aus der Spielhalle.

Die Anfangssequenz ist äußerst rasant geschnitten und stellt alle Kämpfer kurz vor. Links erwacht Samus gerade zum Spielzeugleben.

Pikachu taucht zuerst aus einem PokeMonsterball auf.

ERS

Obwohl es eigentlich wie ein normales Beat 'em Up anmutet, ist nicht der K.o. das Ziel! Bei Smash Brothers besteht die Bedingung für den Sieg darin, alle Gegner so oft wie möglich vom Rand der jeweiligen Stage zu stoßen. Hierzu stehen den Spielfiguren jeweils eine Handvoll Moves zur Verfügung, die in normale Attacken und Special-Moves unterteilt sind. Beide können mittels eines normalen Blocks zeitlich begrenzt abgewehrt werden, Wurftechniken komplettieren die grundsätzliche Prügelspiel-Ausstattung. Da nicht alle Angriffe den Gegner weit wegschleudern, solltet ihr die Schadensanzeige am unteren Bildschirmrand nicht vergessen. Hat sich diese zu mindestens 100% gefüllt, kann jeder Treffer für euch den endgültigen Abflug ohne Chance auf eine Rückkehr auf die Plattform bedeuten. Da die Stages wie kleine Ausschnitte aus einem Jump&Run wirken (man kann beliebig eine Ebene hinauf – oder auch wieder herunter – springen), steht allen Spielfiguren ein Doppelsprung zur Verfügung, der euch im Falle eines Sturzes vom Plattformrand oft noch einmal retten kann. In besonders kritischen Situationen könnt ihr euch gerade eben noch am Plattformrand festhalten und dann wieder hochziehen.

Nintendo-Legenden unter sich

Die acht anfangs anwählbaren Spielfiguren lesen sich wie ein Who Is Who der Nintendo-Spielegeschichte. Neben dem berühmt-berüchtigten Mario samt Knuddeldrachen-Begleitung Yoshi gibt es ein Wiedersehen mit Kirby, Donkey Kong, Link sowie Pokemon-Leitfigur Pikachu und der Heldin aus den Metroid-Spielen, Samus Aran. Selbstverständlich sind alle mit den zu erwartenden Angriffen ausgestattet, so greift Mario beispielsweise neben einigen aus Super Mario 64 bekannten Angriffen auch auf die Feuerbälle aus früheren Teilen der Klempner-Saga zurück – inklusive des Original-Soundeffekts! Link benutzt Schwert und Bomben, während Samus und Fox McCloud keinen Moment zögern, auf jegliche Fairness zu verzichten und ganz rabiat zu Schußwaffen zu greifen. Damit das Spielgeschehen nicht ganz auf einige Aktionen beschränkt bleibt, hat Nintendo Smash Brothers zahlreiche Extra-Items spendiert. Die Power-Ups reichen von der Feuerblume aus frühen Mario-Abenteuern über die Monster-Balls aus Pokemon und die Mario-typischen Schildkrötenpanzer bis hin zu einem echten Original, dem Hammer aus dem klassischen Donkey Kong-Spiel. Dieser wird sogar genau wie damals angewendet: Eure Spielfigur läuft pausenlos auf alles einhämmernd durch die Stage, bis das Extra nachläßt – ihr könnt lediglich die Richtung verändern.

Multiplayer geht vor!

Während der Einzelspieler-Modus eigentlich nur so lange motivieren kann, bis man die vier zusätzlichen Kämpfer freigespielt hat, liegt die eigentliche Stärke von Smash Brothers natürlich in Multiplayer-Sessions. Wer nicht die benötigten vier Spieler auftreiben kann, sollte die fehlenden Kontrahenten vom N64 steuern lassen, denn der Zockerspaß bei diesem Spiel steht in direktem Zusammenhang mit der Anzahl der Mitspieler. Wer Smash Brothers im 2-Player-Duell gegen einen Freund ausprobiert, wird schnell merken, daß es nicht wie ein gewöhnliches Beat 'em Up behandelt werden sollte. Bei einem vollen Screen dagegen erweist sich die sehr einfache Spielmechanik als Vorteil, denn der sonst recht dumpfe Spielablauf wird hier zum witzigen Chaos. Wenn man mit einer gezielten Aktion gleich mehrere Gegner ausschalten kann, kommt hier nämlich die typische Multiplayer-Schadenfreude auf.

Michael Pruchnicki

MEINE MEINUNG!

Ein sehr merkwürdiger Titel, den Nintendo da veröffentlicht hat. Durch das extrem kleine Schlagrepertoire und die Fixierung auf das „von-der-Stage-Schubsen" in Kombination mit den zahlreichen Bonus-Items erinnert Smash Brothers teilweise eher an ein einfaches Actionspiel, die Beat 'em Up-typischen Taktikduelle weichen hier eigentlich immer gnadenlos chaotischen Schlägereien. Alleine ist die Sache nur kurzfristig interessant und zu zweit äußerst langweilig, aber mit drei oder vier Spielern kommt durchaus der gewohnte Multiplayer-Spaß auf. *Michael*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Im Vs-Modus könnt ihr die Stage frei bestimmen. Zusätzlich zu den normalen acht gibt es noch eine versteckte.

Die superbunte und -kitschige Yoshi-Stage steht in bester Yoshi's Story-Tradition.

BEWERTUNG

Titel: ..... *Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brothers*
Genre: ..... *Beat 'em Up*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Variabel*
Levels: ..... *58+4 Kämpfer*
Save Game: ..... *Ja*
Controller Pak: ..... *Nein*
Rumble Pak-Unterstützung ..... *Ja*
Expansion-Pak ..... *Nein*
Hersteller: ..... *Nintendo*
BRD-Release: ..... *2. Halbjahr 1999*
Import aus: ..... *Japan*
Störfaktor Sprache: ..... *Gering*

Grafik: *75%*
Sound: *74%*
Dauerspaß: *76%*
Gesamtwertung: **75%**

IMPORT

Action, 1-4 Spieler, 3DO

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

BATTLE TANX

Die USA in post-apokalyptischer Zukunft. Das tödliche Virus „X2" hat über 99% der weiblichen Erdbevölkerung ausgelöscht. Unser Protagonist Spade macht sich in seinem Panzer auf den Weg, um seine große Liebe wiederzufinden.

Hier eine Auswahl der unterschiedlichen Panzertypen.

Auf dem Weg durch die zerstörten USA empfangen euch feindliche Geschütze und Panzer hinter Häuserfassaden, in Grünanlagen und Unterführungen. Zerstörte Gegner hinterlassen eines von 15 verschiedenen Power-Ups, die euch zu neuer Lebensenergie verhelfen oder Spezialwaffen aktivieren. Vier Multiplayer-Modi und drei Panzertypen stehen zur Auswahl. Grafisch präsentiert sich BattleTanx sehr spartanisch. Der Spielverlauf beschränkt sich auf pures Ballern ohne taktische Elemente. Zudem trübt eine Nebelsuppe das Spielvergnügen, da man in einigen Abschnitten die Feinde zu spät erkennt. Alles in allem ist Battle Tanx ein nettes Game, um nach einem stressigen Tag Aggressionen abzubauen.

Jens Quentin

Als letztes Mittel hilft nur noch die Atombombe.

BEWERTUNG

Titel:	BattleTanx
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Levels:	17
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak	Nein
Hersteller:	3DO
BRD-Release:	Nicht geplant
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik:	68%
Sound:	67%
Dauerspaß:	65%
Gesamtwertung:	68%

JOY TECH GERMANY

MEMORY CARD
- Nintendo 64™ kompatibel
- erfaßt bis zu 123 Datenseiten,
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, blau, grün, gelb, schwarz und transparent

JOLT PACK
- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

MEMORY CARD PLUS
- MEMORY CARD mit 492 Datenseiten

SCART-KABEL
- Nintendo 64™ kompatibel
- 2 m lang

ADVANCED JOLT PACK
- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK
- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

CONTROLLER PLUS 64
- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

Erhältlich bei
Theo KRANZ VERSAND
und im gut sortiertem Fachhandel
Tel. 0931/3545219

Im Exclusivertrieb durch
dynatex
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http//www.dynatex.de

Denkspiel, 1-2 Spieler, Capcom

MAGICAL TETRIS CHALLENGE

N-ZONE HIT

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Lange Zeit mit Spannung erwartet, ist es nun endlich Realität – der erste Auftritt von Capcom auf dem Nintendo 64. Wer nun auf Mega Man, Street Fighter oder einen ähnlichen internen Klassiker hofft, wird dabei allerdings bitter enttäuscht...

Um frischen Wind in die Tetris-Neuauflage zu bringen, hat Capcom neue, teils extrem schwierige und sperrige Blöcke entworfen.

Als erfrischendes Element hat man sich für diesen Tetris-Clone immerhin eine Lizenz von Disney besorgt, so daß vier Charaktere (Micky, Minnie, Goofy und Donald) in der Mitte des Screens gelungen animiert sind und im Story-Modus auch in ansprechenden Zwischensequenzen für ein etwas anderes Tetris-Flair sorgen. Neben der klassischen Variante gibt es noch die Ausführungen „Updown" und „Magical", die speziell für zwei Leute gleichzeitig interessant sind – ist kein Mitspieler vorhanden, füllt der Computer die vakante Stelle aus. Neben den sattsam bekannten Blöcken des Ur-Tetris hat man sich bei Capcom auch neue Konstruktionen einfallen lassen, um für Veteranen des kultigen Denkspiels ebenfalls einen Kaufanreiz zu bieten. Fazit: Tetris ist und bleibt eine runde Sache.

Marco Marzinkowski

Der mit Zwischensequenzen unterlegte Story-Modus ist eine nette Zugabe.

BEWERTUNG

Titel:	Magical Tetris Challenge
Genre:	Denkspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Levels:	3 Spielmodi
Save Game:	Nein
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak	Nein
Hersteller:	Capcom
BRD-Release:	Nicht geplant
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik: 58%
Sound: 65%
Dauerspaß: 88%

Gesamtwertung: 85%

GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst
GAMERS POINT – KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT
Zubehör ohne Ende
ab 200,- DM 1 x 1Meg. Memory Card kostenlos (N64/PSX) (nur bei Software)
Lösungsbücher ab 9.85 DM
MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!
Super Service, Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Neuheiten

Nintendo 64

All Star Tennis 99	114,95
Beetle Adv. Racing	104,95
Earthworm Jim 3D	109,95
Fifa 99	104,95
Gex 64 - E. Gecko	114,95
Goemon - Ninja 2	*
Micro Machines T.	*
NBA Pro 99	*
NHL Pro 99	*
ODT	*
Penny Racers	*
Playmobil - Hype	119,95
Rayman 2	119,95
Virtual Pool	114,95

GameBoy

Netzteil POCKET	24,95
Light Max 2 (Color)	39,95
Linkkabel	24,95
Battleships (color)	59,95
Breakout (color)	59,95
Bugs B.-C.Castle 3	64,95
Centipede (color)	59,95
Frogger (color)	59,95
Gex 3 (color)	64,95
Hollywood Pinball	49,95
Int. S. Soccer 99 col	*
Legend-River King	64,95
Men in Black (col)	64,95
Millipede (color)	59,95
Missile Command	59,95
Monopoly (color)	59,95
M. K. 4 (color)	59,95
NBA Pro 99 (color)	*
NHL Pro 99 (color)	*
Oddworld: Advent.	54,95
Pitfall (color)	64,95
Shadowgate	64,95
South Park (color)	54,95
Star Wars-Y.Stories	*
Titus Jr. (color)	*
Tom & Jerry (color)	*

VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Zelda • R. Evil Figuren ab 19.95 DM 12 • Top 20 • Soundtracks • Videos 22

1.	Star Wars - Rogue Squadron	114,95
2.	Turok 2	94,95
3.	Castlevania 64	159,95
4.	Zelda 64	114,95
5.	WCW vs. NWO: Revange	134,95
6.	1080° Snowboarding	89,95
7.	Banjo-Kazooie	89,95
8.	NFL Quarterback Club 99	104,95
9.	Forsaken	114,95
10.	Top Gear Overdrive	119,95
11.	NHL 99	119,95
12.	Wipeout 64	134,95
13.	Diddy Kong Racing	89,95
14.	F-Zero X	89,95
15.	Mission: Impossible	104,95
16.	F1 World Grand Prix 64	89,95
17.	V-Rally Champ. Edition 99	114,95
18.	NBA ive 99	109,95
19.	Body Harvest	104,95
20.	Int. Super Star Soccer 98	89,95

Auszug aus unserem Sortiment

Nintendo 64

Powerflash	109,95
Gamebuster	109,95
Passport PLUS	79,95
Expansions Pack	69,95
Joypad Original	54,95
Joypad P307	39,95
Joypad TM Stingr.	64,95
Lenkrad G64 Gam.	124,95
Rum. P. + 1MB JOY	39,95
Rum. P. + 1MB LX4	44,95
Rumble P. JOYT.	24,95
Rumble P. LX4	29,95
Bomberman Hero	89,95
Buck Bumble	119,95
Bust-a-Move 3	104,95
Glover	89,95
Madden NFL 99	99,95
Nascar 99	99,95
NBA Courtside	89,95
NBA Jam 99	104,95
NHL Breakaway 99	104,95
Space St. Si. Valley	89,95
Starshot - S. Circus	114,95
Super Mario Kart	89,95
Tetris Challenge	159,95
Virtual Chess 64	124,95
Waialae Cou. Club	99,95
Wave Race 64	89,95
WWF - Warzone	114,95
Yoshis Story 64	89,95
Zelda	169,95

SNES

Arkanoid	44,95
Bass Master	19,95
Donkey Kong C. 1	69,95
Donkey Kong C. 3	69,95
Hagane	24,95
J. Connors Tennis	29,95
Lost Vikings 2	69,95
PGA Tour	24,95
S. Bomberman 2	69,95
Wheel of Fortune	19,85

Zubehör

Baseb. Cap ZELDA	39,95
Figur Alien versch.	39,95
Figur D.N. versch.	39,95
Figur Movie Maniac	39,95
Figur Quake 2 ver.	29,95
Figur R. E. versch.	29,95
Figur Tekken 3 ver.	29,95
Figur Turok 2 ver.	29,95
Figur X-Men vs. SF	39,95
Kapuzenshirt Zelda	64,95
Maske SCREAM	39,95
Musik CD versch.	39,95
Pin Zelda	3,95
Puppe D.K. Spricht	74,95
Schlüßelanh. ver.	4,99
T-Shirt Mar. Kart 64	19,85
T-Shirt ZELDA	29,95
Games on Film 2/98	19,95
Magma Ambassad.	29,85
Streetfighter 6-9	44,95
S. Street Fighter 2	44,95
Tekken	44,95

Spieleberater

Banjo & Kazooie	24,95
Blast Corps	24,85
Dark Rift	24,85
Extreme G	34,85
Mace	34,85
Mario Kart 64	24,95
Mission Impossible	14,80
N64 Gamebr. 2	24,80
Super Mario 64	24,80
Turok 2	29,95
Yoshis Story 64	24,85
Yoshis Story 64	9,95
Zelt SB Zelda 64	24,95

Angebote Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

Nintendo 64

Clayfighter 63 1/3	44,95
Rampage W. Tour	49,95
Hexen 64	49,95
S. Francisco Rush	49,95
Frankreich 98 - WM	49,95
FIFA 98-Qualifik.	49,95
Mission:Impossible	59,95

Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem (ntsc/pal) - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Ladenpreise variieren

Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

MARS? JUPITER? .....
DEMNÄCHST
AUCH IN IHRER
NÄHE !

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!
Telefax: 0721-93357 28

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA AG ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg ▪ E-MAIL: nzone@computec.de

ZELDA & CO.

1. Warum bringt es Big N nicht fertig, so komplexe Rollenspiele – Ausnahme Zelda – zu kreieren wie die Programmierer für die PlayStation und bald auch für den Dreamcast? Außerdem verstehe ich nicht, wieso es Nintendo nicht schafft, etwas reellere Spielwelten zu erstellen, wie z. B. bei der FF-Serie? Eine Charakter-Aufwertung wie bei der FF-Serie hätte Zelda bestimmt auch gut getan. Kann man in näherer Zukunft mit solchen Spielen rechnen?

N-ZONE Es stimmt, auf dem Nintendo 64 gibt es nicht so viele Rollenspiele wie auf der PlayStation, allerdings bleibt auch Final Fantasy VII auf der Sony-Konsole eine große Ausnahme, erwähnenswert sind ansonsten eigentlich nur noch Breath Of Fire, Suikoden, Wild Arms und Blaze&Blade. Keines dieser Spiele kommt auch nur annähernd an die Komplexität von Zelda heran. Den schwarzen Peter darf man auch nicht nur Nintendo zuschieben, denn beinahe alle Spiele auf der PlayStation stammen von sogenannten Third Parties und nicht von Sony selbst. Zur Ehrenrettung des N64 könnte man sich ja nun fragen, wieso es auf der PlayStation kein mit Echtzeit-3D-Grafik ausgestattetes Rollenspiel-Spiel wie Zelda gibt. Bei Final Fantasy VII gibt es ja auch „nur" vorberechnete Render-Grafiken.

2. Ich habe in einem anderen Magazin gelesen, daß sich schon ein neues Entwicklerteam gebildet hat, um die neue Nintendo-Hardware zu entwickeln. Stimmt das?

N-ZONE Daß Nintendo eine neue Konsole in Vorbereitung hat, haben wir schon vor einiger Zeit gemeldet, Tatsache ist jedoch auch, daß es dazu absolut keine zuverlässigen Informationen gibt.

Roman Unger

STARCRAFT 64

Ich bin erst kürzlich vom PC zum N64-Lager übergetreten und habe deshalb ein paar wirklich wichtige Fragen, die alle das Spitzenspiel „StarCraft 64" betreffen, an euch:

1. Wird es neue Einheiten-, Gebäude- oder Geländetypen geben (also andere als auf dem PC)?

N-ZONE Derzeit gibt es dazu noch keine Informationen.

2. Bleiben die Missionen, sprich die Kampagnen, gleich oder gibt es neue?

N-ZONE Auch hierzu können wir noch nichts verraten, es ist jedoch anzunehmen, daß sich die Entwickler für die N64-Version schon etwas Neues einfallen lassen.

3. Wird die Grafik genauso bescheiden wie auf dem PC, oder erstrahlen z. B. die Einheiten im schicken Polygon-Glanz?

N-ZONE Fest steht, daß StarCraft 64 das Expansion Pak unterstützt, mit einer höheren Auflösung sollte man also rechnen dürfen.

4. Wie wird man die Einheiten steuern? Wird es eine Maus für das N64 geben?

N-ZONE Eine N64-Maus wurde eigentlich schon für die Mario Artist-Reihe entwickelt, möglicherweise erscheint sie ja jetzt zusammen mit StarCraft 64.

Fragen über Fragen, welche hoffentlich bald von euch beantwortet werden. Zum Schluß habe ich noch eine Bitte: Könntet ihr mir sagen, wie ich im Spitzentitel „Super Mario 64" diesen doofen Schneemann zusammensetze? Vielleicht wäre es gut, wenn ihr in den kommenden N-Zone-Ausgaben immer kleine Tips zu Super Mario 64 geben würdet, denn eigentlich haben alle dieses Spiel, aber nur wenige haben alle Sterne.

N-ZONE Grundsätzlich können wir leider weder per Brief noch per eMail Tips zu älteren oder neueren Spielen geben, dies überfordert ganz einfach unsere Kapazitäten. Zu Super Mario 64 hatten wir seinerzeit bereits eine riesige Komplettlösung, ausnahmsweise wollen wir dir aber weiterhelfen: Gehe auf den Berggipfel und sprich mit dem Schneemann. Daraufhin wird der Körper den Berg hinabrollen. Folge nun dem Körper zum Kopf des Schneemanns am Fuß des Berges. Stelle dich schnell links neben den Kopf und warte, bis der Körper in Mario hineinrollt. Anschließend springst du auf den Kopf. Achtung! Es soll sich nun niemand dazu berufen fühlen, weitere Anfragen dieser Art zu stellen. Wir können sie nicht bearbeiten.

Martin Meissner

STAR TREK 64

1. Wird es ein Star Trek-Spiel für das N64 geben?

N-ZONE Derzeit gibt es dafür leider keine Pläne.

2. Lohnt sich die RAM-Erweiterung, das heißt, wird die Grafik z. B. bei Rogue Squadron sehr viel besser? Auf euren Fotos habe ich keine Unterschiede feststellen können!

Schickt Eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

E-MAIL:
nzone@computec.de

N-ZONE Davon abgesehen, daß die Bilder vertauscht waren, kann man den Unterschied erst in der Realität wirklich feststellen, bei Turok 2 ist der Unterschied wesentlich auffälliger.

3. Wie wäre es, wenn ihr in dem Spielelexikon die Spiele nicht nach Namen, sondern nach der Bewertung sortiert? Wenn man z. B. ein Sport-Spiel sucht, will man ja bestimmt das mit der besten Bewertung finden.

N-ZONE Ist es nicht so, daß man die Wertung nach einem bestimmten Spiel sucht? Bislang waren die Leser mit der neuen Aufteilung extrem zufrieden.

Pirr-Lollar@t-online.de

4. Wann findet die Verlosung zum X-Mas-Gewinnspiel statt?

N-ZONE Die fand bereits statt.

5. Habt ihr eigentlich ein Redaktions-Fax?

N-ZONE Wir haben ein Service-Fax, allerdings bevorzugen wir aufgrund der Lesbarkeit Briefe. Kleinanzeigen zu faxen bringt übrigens überhaupt nichts, denn ohne die 5 Mark werden wir sie nicht abdrucken.

6. Muß man beim Abo jeden Monat die Rechnung zahlen?

N-ZONE Nein, die Rechnung muß man natürlich nur einmal im Jahr zahlen.

Didier Burgener, 906 Saas-Fee (Schweiz)

TWISTED EDGE BESSER?

1. Ich finde, daß 1080° Snowboarding nicht der wahre Hit ist, darum frage ich euch: Liege ich da bei Twisted Edge besser?

N-ZONE Sorry, daß 1080° Snowboarding nicht der wahre Hit sein soll, können wir überhaupt nicht nachvollziehen. Egal, wen man fragt, ob Nintendo-, PlayStation- oder Sega-User, jeder bestätigt, daß dieses Spiel in seinem Genre einfach einzigartig ist. Grafik und Spielbarkeit sind unvergleichlich gut, Twisted Edge kommt bei weitem nicht an 1080° Snowbording heran, wie wir bereits in unserem Testbericht geschrieben haben.

2. Könntet ihr Berichte über Superman, Penny Racers, Micro Machines 64 Turbo, Shadow Man und Twisted Edge bringen?

N-ZONE Superman hat sich deutlich verschoben, deswegen wird es auch noch dauern, bis wir einen ausführlichen Bericht bringen können. Penny Racers und Twisted Edge haben wir bereits vor einigen Monaten getestet, Micro Machines 64 steht in dieser Ausgabe auf dem Prüfstand und über Shadow Man berichten wir ebenfalls in dieser N-Zone.

3. Wird es ein „Sommer-Olympiaden"-Spiel geben?

N-ZONE Nachdem es in den letzten Jahren immer ein Spiel zu den Olympischen Sommerspielen gegeben hat, darf man guter Dinge sein, daß es auch im Jahr 2000 so sein wird.

DVD

Ich finde, euer Heft ist definitiv das Beste, was es auf dem Markt gibt. Besonders gut gefallen mir die News, die Bestseller-Charts und die Komplettlösungen. Macht weiter so!! Jetzt habe ich noch ein paar Fragen, die ihr mir hoffentlich beantworten könnt:

1. Was ist ein DVD-System?

N-ZONE DVDs sind die neue Generation von CD-ROMs. Sie verfügen über ein Vielfaches an Speicherplatz, obwohl sie exakt genauso groß sind. Geht es nach den Elektronikherstellern, werden DVD-Laufwerke schon bald Musik-CD-Player, Videorecorder und herkömmliche CD-ROM-Laufwerke verdrängen.

2. Meint ihr, daß die Japaner Banjo-Kazooie genauso begeistert aufnehmen werden wie wir?

N-ZONE Wie wir bereits in der letzten Ausgabe gemeldet haben, ist Banjo-Kazooie für ein europäisches Spiel in Japan außerordentlich erfolgreich, ein Millionenseller wird es aber nicht werden.

3. Ich habe gehört, daß im Sommer eine Fortsetzung von V-Rally Edition '99 mit dem Namen V-Rally Extreme '00 herauskommen soll. Wißt ihr etwas darüber?

N-ZONE Zunächst kommt einmal V-Rally 2 auf der PlayStation, wie es mit einer weiteren N64-Version aussieht, steht in den Sternen.

Dominik Hahn

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Castlevania)?
Schulnote: _____

4. Sollen folgende Rubriken weiterhin monatlich erscheinen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Game Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten:_____
_____
Will ich demnächst kaufen:_____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
News	___	❑	❑	❑
Shadow Man	___	❑	❑	❑
Goemon 2	___	❑	❑	❑
Spiele-Lexikon	___	❑	❑	❑
Micro Machines 64	___	❑	❑	❑
Mario Party	___	❑	❑	❑
Castlevania	___	❑	❑	❑
NBA Pro 99	___	❑	❑	❑
Smash Brothers	___	❑	❑	❑
Starschnitt Zelda	___	❑	❑	❑
Poster Castlevanina	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Zelda-Lösung	___	❑	❑	❑
Turok 2-Lösung	___	❑	❑	❑
Kleinanzeigen	___	❑	❑	❑
Lesertips	___	❑	❑	❑
Vorschau	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 3/99)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 3 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Versprochen ist versprochen! Hier nun die im letzten Monat angekündigte Überraschung: Da mehr und mehr neue User die Welt des Nintendo 64 für sich entdecken und bei ihrer Spieleauswahl auch verstärkt auf ältere Titel zurückgreifen, will ich – sofern es vom Umfang her möglich ist – neben den brandheißen Cheats & Codes auch Hilfestellungen zu Klassikern vom Kaliber Turok, Extreme G etc. anbieten. Wer auf die neuesten Games steht, kommt natürlich weiterhin nicht zu kurz, wie ihr ja an den Tips zu etwa Extreme G 2 oder South Park sehen könnt. Ich hoffe, diese kleine Änderung ist in eurem Sinne!?

Euer Marco Marzinkowski

Extreme G 2 (D)

Zum ultrarasanten Racer von Acclaim sind neue Cheats aufgetaucht, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen.

Super Geschwindigkeit:
Gebt als Namen XXX ein, um das ohnehin schon rasante Tempo noch zu erhöhen.

Grafik im Stil von Tron:
Gebt hierzu als Namen NEUTRON ein.

Häßliche Grafik:
Wer sich diese wirklich antun will, sollte als Namen PIXIE eingeben.

Unbegrenzte Nitros:
Hierzu ganz einfach als Namen NITROID eingeben.

Unbegrenzte Schilde und Laser:
Der benötigte Name ist in diesem Fall XCHARGE.

Flugzeug-Modus:
Wählt als Namen 2064, damit sich die Motorräder in Flugzeuge verwandeln.

Wireframe-Modus:
Um eine Grafik dieser Art zu bekommen, ist als Name LINEAR einzugeben.

South Park (US)

Die Fans von schrägem Humor wollen wir natürlich auch bedienen, daher hier einige Tips für den nicht gerade so prickelnden Ego-Shooter. Alle Codes sind als Paßwort einzugeben.

Level-Select THEEARTHMOVED

God-Modus ASSMAN

Alle Cheats aktiv BOBBYBIRD

Alle Waffen FATKNACKER

Pen-and-Ink-Modus PLANEARIUM

Alle Charaktere im Multiplayer-Modus OMGTKKYB

Credits SCREWYOUGUYS

S.C.A.R.S. (D)

Für das gerade im Multiplayer-Modus extrem gelungene Rennspiel hier nun alle Paßwörter, die euch Zugang zu den heißesten Boliden und den verschiedenen Cups verschaffen.

Scorpion-Wagen SDSSRT
Cobra-Wagen TRTTLL
Cheetah-Wagen NRNNRR
Panzer-Wagen YMSTTR
Crystal-Cup LGSSSX

Diamond-Cup CRKKYY
Zenith-Cup DZPKKK
Master (alles ist freigeschaltet) PXPRTS

Turok 2 (US)

Damit solltet ihr nun wirklich überhaupt keine Probleme mehr haben. Wenn ihr dieses Paßwort im entsprechenden Menü eingebt, stehen euch nämlich gleich alle Cheats direkt zur Verfügung:
BEWAREOBLIVIONISATHAND

Cheats & Codes Classic

Extreme G (D)

Im Dunstkreis des Nachfolgers wird auch Teil 1 des futuristischen Racers wieder aus der Mottenkiste gekramt. Daher hier alle Paßwörter, die ganz einfach als Name einzugeben sind.

Extreme Geschwindigkeit	XTREME
Ghost-Modus	Ghostly
Magnify-Code	Magnify
Antigrav-Modus	ANTIGRAV
Fisheye-Modus	FISHEYE
Stealth-Modus	STEALTH
Ugly-Modus	UGLYMODE
Wireframe-Modus	WIRED
Bananen-Modus	BANANA
Roller-Modus	ROLLER

Hier noch die Paßwörter für die Schwierigkeitsstufe Anfänger:

Krass:	RTWFCX
	PS8GMX
Krasser:	8S8G6X
	9BLGKG
	MQKGVV
	DVDGG1
Am krassesten:	J1DGL5
	PPDGRT
	B5GGG9
	42GG86
	51GG95

Turok: Dinosaur Hunter (D)

Auch für Freunde der Acclaim-Rothaut haben wir unser Archiv durchwühlt und sind dabei auf diese Cheats gestoßen.

Gegner zeigen	NSTHMNDNT
Alle Waffen	CMGTSMMGGTS
Pen-and-Ink-Modus	DLKTDR
Disco-Modus	SNFFRR
Unbegrenzte Leben	FRTHSTHTTRLSCK
Galerie	THBST
Credits	FDTHMGS
Geist-Modus	THSSLKSCL

Diddy Kong Racing (D)

Für den kultigen Fun-Racer bieten wir euch alle uns bekannten Cheats.

Mit 10 Bananen anfangen:	FREEFRUIT
Alle Ballons sind grün	TOXICOFFENDER
Zwei Spieler können den selben Charakter wählen	DOUBLEVISION
Die Ballons werden zu Regenbögen	OPPOSITESATTRACT
Alle Ballons werden gelb	BODYARMOR
Alle Ballons werden rot	BOMBSAWAY
Alle Ballons werden blau	ROCKETFUEL
Keine Bananen im Multiplayer-Modus	NOYELLOWSTUFF
Computer können keine Waffen benutzen	BYEBYEBALLONS
Zwei Spieler-Abenteuer	JOINTVENTURE
Sehr starke Computer-Gegner	TIMETOLOOSE
Neue Hupgeräusche	BLABBERMOUTH
Bananen verlangsamen das Tempo	BOGUSBANANAS
Unbegrenzt Bananen	VITAMINB
Keine Zipper	ZAPTHEZIPPERS
Power-Ballons	FREEFORALL
Große Spieler	ARNOLD
Kleine Spieler	TEENYWEENIES
Offroad-Reifen	OFFROAD
Credits	WHODIDTHIS

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

TOPHITS DES MONATS

4MB Pak 69,90

Engl.PAL(Uncut) 109,90
Kompl. dt. Version 89,90 DM
Turok2 Lösungsbuch engl.39,90

FIFA99 dt. 114,90

Duke Nukem Zero Hour PAL

Bringt Ordnung in die Spielesammlung

Unser Dankeschön für jeden Kunden. Zu jedem bestellten Spiel, gibt es eine Spiele Box
!!!! GRATIS !!!!
Auch in unseren Ladenlokalen in Düsseldorf und Essen gültig

Mario Party dt.	89,90
Racing Sim. 2 dt.	119,90
Goemon 2 dt.	129,90
Nightmare Creatures	
Castlevania64 dt.	139,90
Rogue Squadron dt.	114,90
Southpark dt.	109,90
Zelda 64 dt.	114,90
MicroMachine 64 dt.	vorb.
Tonic Trouble dt.	119,90
Beetle Racing dt.	114,90

weitere Spiele u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

Ladenpreise können abweichen
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

Letzter Teil

LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

Willkommen zurück in der riesigen Welt von Zelda und damit zum zweiten Teil von Links neuestem Abenteuer. Diesen Monat helfen wir euch bei den Aufgaben des erwachsenen Link bei seiner Suche nach den sechs Amuletten und beim Kampf gegen Ganondorf. Ihr werdet dabei bei einigen Gelegenheiten in seine Kindheit zurückkehren müssen, obwohl es bei dieser Hälfte des Spiels weniger um das Erforschen und Gegenstände-Sammeln geht – diesmal geht es vor allem um den Kampf!

Time Travel

Während ihr euch dem Schloß nähert, wird Links Kindheits-Alptraum vor euren Augen wahr:

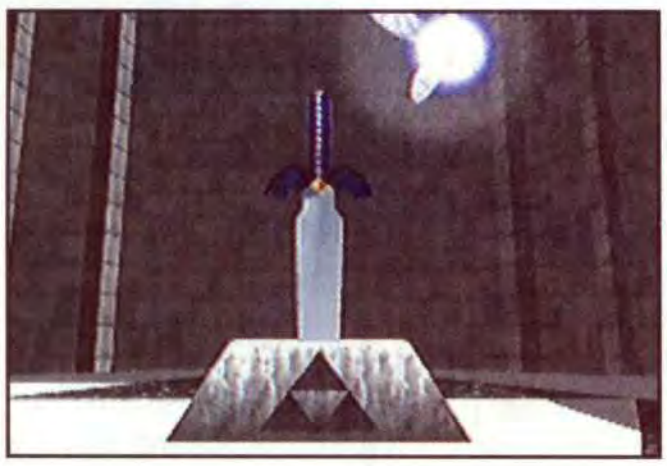
Ihr trefft auf den bösen Ganondorf persönlich! Danach habt ihr zwei Möglichkeiten, das Abenteuer fortzusetzen. Entweder bleibt ihr noch für eine Weile ein Kind und beendet die Aufgaben des jungen Link, oder ihr lauft direkt zur Zitadelle der Zeit, um gleich etwas echte Action zu erleben. Denkt daran, daß ihr jederzeit zwischen den beiden Zeitzonen hin- und herwechseln könnt, so daß eure Entscheidung an diesem Punkt keinerlei Auswirkung auf den weiteren Spielverlauf hat.

Ocarina der Zeit

Betretet das Schloß Hyrule und werft einen Blick auf das Wasser links neben der Zugbrücke. Navis grüner Cursor sollte etwas im Wasser anzeigen. Taucht hinab und schnappt es euch – es ist die Okarina der Zeit. Zelda wird daraufhin auftauchen und euch die Hymne der Zeit beibringen.

Hymne der Zeit

Die Zitadelle der Zeit



Geht durch den Marktplatz von Hyrule und lauft die Treppen zur rechten Seite hinauf. Ihr erreicht so die Zitadelle der Zeit. Spielt die Hymne der Zeit vor dem großen Stein mit der Inschrift, um die heiligen Steine zu ersetzen und das Tor der Zeit zu öffnen. Geht durch das Tor, dahinter steckt das Master-Schwert in einem Stein. Ergreift es und ein helles Licht wird um euch herum erstrahlen. Wenn ihr als erwachsener Link erwacht, trefft ihr den ersten der sechs Weisen, der euch das Amulett des Lichts gibt. Er erklärt euch, daß ihr die anderen fünf Weisen und ihre Amulette finden müßt. Sie werden alle in Tempeln aufbewahrt, so gibt es den Waldtempel, den Feuertempel, den Wassertempel, den Schattentempel und den Geistertempel. Weiterhin verklickert er euch, daß ihr momentan schlecht ausgerüstet seid, so daß euer nächstes Ziel das Dorf Kakariko sein sollte.

Lon Lon-Farm und Epona

Verlaßt die Zitadelle der Zeit und das Schloß. Unterwegs werdet ihr einige deutliche Veränderungen bemerken, z. B. ist der Markt nicht mehr der fröhliche Ort, der er früher einmal war. Ihr müßt das

Pferd nicht jetzt sofort holen, allerdings erweist sich Epona als nützlich, da ihr sonst einige längere Fußmärsche vor euch habt. Ihr werdet dazu allerdings mindestens 70 Rubine brauchen, also versorgt euch vorher ausreichend damit. Beim Betreten der Farm wird euch auffallen, daß sie nicht mehr von den selben Leuten wie früher betrieben wird. Es wird daher nicht so einfach sein, an Epona heranzukommen, wie ihr vielleicht gedacht habt. Redet mit Ingo, der nun die Farm führt, und nehmt sein Angebot an, für zehn Rubine das Reiten zu erlernen. Schwingt euch jedoch nicht auf das nächstbeste Pferd, sondern spielt stattdessen Eponas Lied. Sie wird zu euch herüberkommen, also springt hinauf und redet nochmals mit Ingo. Er wird um 50 Rubine wetten wollen, daß er euch in einem Wettrennen besiegen kann – nehmt die Wette an und schlagt ihn mit Leichtigkeit! Nach eurem Sieg bietet er euch eine weitere Wette an und diesmal ist euer Preis das Pferd. Solange ihr vor ihn gelangen könnt und euch auf der Innenbahn haltet, solltet ihr dabei keine Probleme haben. Tip: Laßt eure Anzeige niemals unter zwei Karotten fallen! Selbst wenn ihr gewinnt, wird Ingo euch nicht gehen lassen wollen. Lauft einfach zur Mauer am hinteren Ende der Farm und springt darüber. Nachdem ihr dies alles erledigt habt, könnt ihr jederzeit zur Farm zurückkehren, um Malons Pferdesprung-Zeitrennen zu probieren. Wenn ihr den bisherigen Rekord von 50 Sekunden schlagen könnt, gewinnt ihr eine ganze Kuh! Malon bringt die Kuh in diesem Fall freundlicherweise in euer Kokiri-Heimatdorf.

Dorf Kakariko

Ihr wurdet hierher geschickt, um eine wichtige Waffe zu finden. Ohne sie könnt ihr nicht einmal den ersten Tempel betreten, also müßt ihr sie euch jetzt vom Kakariko-Friedhof besorgen. Während eurer siebenjährigen Abwesenheit ist der Totengräber Boris gestorben. Um an die besagte Waffe zu gelangen, müßt ihr unter die Erdoberfläche reisen und dort ein Rennen gegen seinen Geist laufen. Sucht den Grabstein links vom Eingang auf, vor dem drei Pflanzen wachsen. Zieht ihn zur Seite und springt durch das Loch in die Gruft darunter. Boris fordert euch dort zu einem Rennen heraus. Ihr müßt hinter ihm herlaufen und dabei seinen Flammen ausweichen. Ihr müßt nicht als erster ins Ziel kommen, allerdings müßt ihr es durch einige nur kurzfristig geöffnete Türen schaffen, die Boris öffnet. Am besten ist es, wenn ihr hier auf die Flammen achtet, da sie Boris' Weg anzeigen. Nachdem ihr das Ende erreicht habt, werdet ihr mit dem **Fanghaken** belohnt – es handelt sich dabei um eine Waffe, die eine lange Kette abfeuert und euch damit den Zugang zu hohen Abschnitten der Spielwelt verschafft. Auf dem Weg nach draußen werdet ihr die Hymne der Zeit spielen müssen, um einige blaue Blöcke aus dem Weg zu räumen.

Der Mann in der Mühle

Nach dem Verlassen von Boris' Grab findet ihr euch im zweiten Stock der Windmühle wieder. Zieht euch mit den Fanghaken zum Herzstück hinüber und redet dann mit dem Müller. Er erinnert sich an euren Besuch als Kind und bringt euch die Hymne des Sturms bei, wenn ihr ihm eure Okarina zeigt. Es wird euch helfen, an das Auge der Wahrheit am Boden des Brunnens zu gelangen, allerdings stehen davor erst einmal einige Besuche in den diversen Tempeln an.

Hymne des Sturms

Das Waldamulett

Vor dem Verlassen des Dorfes solltet ihr vielleicht einige Feen fangen und in den Flaschen mitnehmen. Geht zurück zum Friedhof, zieht das Grab direkt vor euch (wo ihr den Hyliaschild

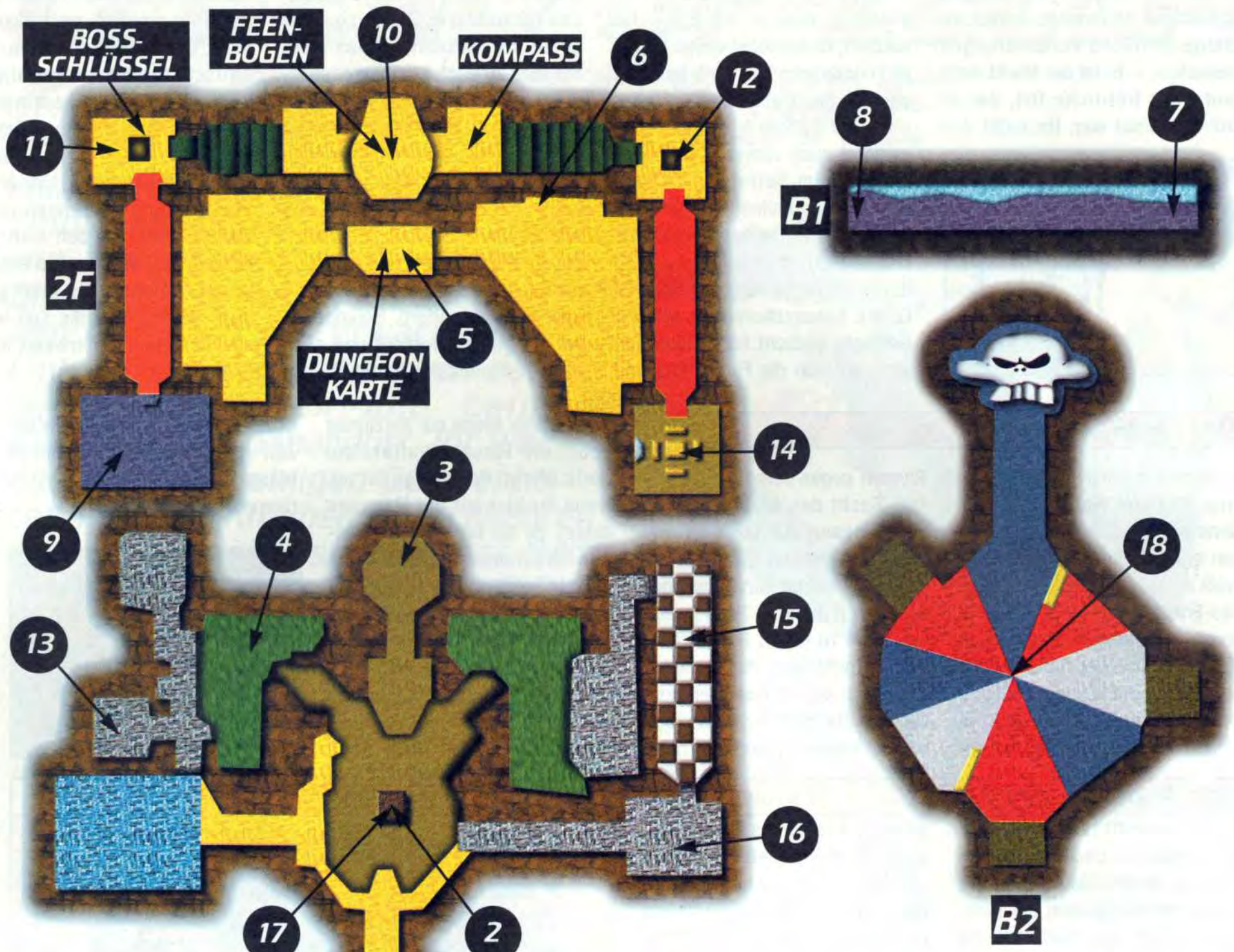
gefunden habt) zurück und benutzt eine Bombe an der braunen Wand – dahinter verbirgt sich eine Feenquelle. Ihr könnt jetzt auch eure Skulltula-Symbole benutzen, um einige Gegenstände zu bekommen. Ihr seid nun ausgerüstet und bereit, den ersten Tempel zu betreten. Er befindet sich in den verlorenen Wäldern, also begebt euch zur heiligen Waldlichtung (geht dazu vom Eingang aus nach rechts, links, rechts, links, geradeaus, links und dann rechts).

Ihr müßt Salias Lied spielen, um an Milo vorbeizukommen, aber das eigentliche Problem ist das Labyrinth im Wald. Es wird von riesigen Gegnern bewacht, die gewaltigen Schaden anrichten können, wenn sie euch in die Finger kriegen. Ihr müßt gegen sie sehr vorsichtig vorgehen. Haltet die Z-Taste gedrückt, damit ihr seitlich laufend um die Ecken schauen könnt. Benutzt den Fangarm, um die Wachen anzugreifen, sobald sie euch den Rücken zudrehen. Irgendwann kommt ihr zu einer längeren Treppe mit einem keulenschwingenden Wächter am Ende. Lauft im Zickzack an seinen Staubwolken vorbei und schlagt ihn einige Male in den Rücken. Beim Hinauflaufen der nächsten Treppe trefft ihr auf den mysteriösen Sheik aus der Zitadelle der Zeit. Er bringt euch dann das Menuett des Waldes bei, welches euch hierher teleportiert.

Ihr müßt nun nur noch den Fanghaken am Baum benutzen und euch zum Eingang des Waldtempels hinaufziehen.

Menuett des Waldes

Der Waldtempel



1. Vor dem Betreten des Tempels werdet ihr von zwei Wölfen angegriffen. Besiegt sie auf die übliche Art und geht die Kletterpflanze hinauf, um auf den Baum rechts hinaufzugelangen. Begebt euch in eine Position, von der aus ihr euch mit dem Fanghaken zur kleinen Kiste auf dem gegenüberliegenden Baum ziehen könnt, und schnappt euch dort den **kleinen Schlüssel.**

2. Ihr müßt hier vor allem die vier Geister, die den Lift nach unten zum Dungeon-Boss bewachen, finden und besiegen.

3. Schaltet die beiden Skelette in dem Raum direkt vor euch aus, um einen weiteren **Schlüssel** zu bekommen. Begebt euch dann zurück in den Hauptraum.

4. Spielt die Hymne der Zeit, um den blauen Block in der oberen linken Ecke des Hauptraums aus dem Weg zu schaffen, und geht durch die Tür.

5. Geht die Kletterpflanze in der rechten Ecke hinauf – schaltet dabei vorher die beiden Skulltulas mit euren Fanghaken aus. Weicht vorsichtig der dritten Skulltula aus und klettert hinauf zum Durchgang. Besiegt den brennenden Totenschädel dahinter, indem ihr das Feuer mit dem Schild abwehrt und dann mit dem Schwert zuschlagt. Nach diesem Sieg gehört die **Dungeon-Karte** euch.

6. Geht durch die nächste Tür und schießt mit dem Fanghaken gegen das Ziel, um euch zum Schalter herüberzuziehen. Drückt ihn, damit sich der Brunnen leert.

7. Laßt euch hier ein Stück hinab und klettert die Leiter herunter auf den Grund des Brunnens.

8. Hier unten findet ihr einen weiteren **kleinen Schlüssel.**

9. In diesem Raum müßt ihr den blauen Block finden und ihn in der Richtung der Pfeile auf dem Boden schieben. Am Ende sollte er genau in eine Vertiefung im Boden passen. Klettert auf ihn hinauf und wiederholt das Ganze mit dem orangen Block. Ihr müßt zwischen den beiden Ebenen wechseln, um dahinterzu gelangen und ihn an die richtige Stelle zu bekommen.

10. Geht durch den verdrehten Raum und die Treppe hinunter, um den Raum am Ende zu betreten. Darin greift euch ein Skelett an, das ihr mit der üblichen Taktik besiegen könnt – achtet dabei allerdings auf das Loch im Boden! Nach seiner Niederlage füllt sich das Loch und zwei weitere Skelette erscheinen. Besiegt sie und der **Feen-Bogen** gehört euch.

11. Geht zurück in den verdrehten Raum und feuert einen Pfeil auf das Auge über dem Eingang ab. Dadurch wird der Korridor begradigt und der Raum am Ende gedreht, so daß ihr den **Boss-Schlüssel** aus der Kiste nehmen könnt. Bringt den Raum wieder zurück in seine alte, verdrehte Form und geht zurück durch die Tür im Raum mit dem Boss-Schlüssel. Ihr steht nun an der Spitze einer Treppe, an der Wand befinden sich drei Bilder. Feuert vorsichtig je einen Pfeil auf sie ab – in der selben Reihenfolge, wie die Geister in ihnen erscheinen. Geht nicht zu nahe heran, sonst verschwinden sie. Nachdem ihr alle drei beschossen habt, taucht unten ein Geist auf, den ihr besiegen müßt. Nehmt ihn mit der Z-Taste ins Visier und blockt seinen Drehangriff. Schlagt zu, sobald er stillhält. Nach vier oder fünf Treffern verschwindet der Geist und ihr könnt den **kleinen Schlüssel** aufheben.

12. Geht durch den nächsten Raum, wo ihr schon gegen die drei Skelette gekämpft habt, und wiederholt die Geister-Schuß-Taktik im folgenden Treppenhaus. Nach einem weiteren Sieg seid ihr im Besitz des **Kompasses.**

13. Geht zurück, um den Raum mit dem Boss-Schlüssel wieder zu begradigen, und laßt euch in das Loch im Boden fallen. Ihr landet in einem Abschnitt über dem Gartenbereich. Geht durch die Tür auf der rechten Seite und besiegt den Gegner darin, um einen **kleinen Schlüssel** zu bekommen. Geht nun zurück in den ersten verdrehten Raum und bringt ihn in seine verdrehte Form zurück.

14. Geht wieder zurück durch die Tür an der Spitze des zweiten Treppenhauses und dann durch den verdrehten Korridor rechts. Im Raum dahinter müßt ihr einen Pfeil durch die Flamme in der Mitte schießen, um das Eis über dem Augen-Schalter zu schmelzen.

15. Geht durch den jetzt verdrehten Raum und laßt euch in das Loch in der Ecke fallen. Ihr kommt in einen in Felder aufgeteilten Raum mit einer Decke, die sich hebt und senkt. Ihr müßt hier vorsichtig sein, da es nur wenige sichere Felder gibt, auf denen ihr stehen könnt. Lauft erstmal zum vierten braunen Feld an der rechten Wand des Raumes. Laßt euch dabei soviel Zeit, daß ihr die herabfallende Skulltula besiegen könnt. Lauft zum Schalter, sobald die Decke nach oben steigt. Betätigt ihn, um die Tür zu öffnen, und lauft zum weißen Feld mit dem Schatten (eine weitere Skulltula). Geht zur Kiste hinüber, um einige Pfeile zu finden, und lauft dann zur Tür.

16. Schießt einen Pfeil auf das Geisterbild ab und vervollständigt das simple Blockpuzzle, das auf den Boden fällt. Drückt dazu einfach den dunkelblauen Block irgendwo hin, da er nicht gebraucht wird, und positioniert den Rest so, daß sich das Bild eines Geistes ergibt. Besiegt den auftauchenden Geist auf die übliche Art und geht durch die Tür.

17. Geht durch den Korridor, ihr kommt dann wieder im Startraum an. Nähert euch dem Geist in der Mitte. Daraufhin umzingeln euch vier Geister, die anfangen, sich um euch herum zu drehen. Achtet auf den sich drehenden und feuert einen Pfeil auf ihn ab. Tut dies vier- oder fünfmal, um ihn zu besiegen. Daraufhin steigt der Aufzug aus der Mitte des Raums hinauf.

18. Nehmt den Aufzug nach unten, er bringt euch in einen rotierenden Raum. Schnappt euch eine der grauen Wände und drückt den Raum gegen den Uhrzeigersinn. Während ihr den Raum dreht, tauchen diverse Kammern und Durchgänge auf. Findet den Schalter und betätigt ihn sogleich. Drückt die Wand nochmals in die gleiche Richtung, um einen weiteren Schalter zu finden. Die dritte Drehung legt einige Pfeile und eine Skulltula frei. Die vierte Drehung öffnet die Tür zum Boss. Wenn es euch etwas an Pfeilen fehlt, solltet ihr euch nun noch welche besorgen. Auch lohnt es sich, einige Feen aus dem Waldlabyrinth zu holen, da der Aufzug von nun an im Hauptraum des Dungeons bleiben wird.

Waldtempel-Boss: Phantom-Ganon

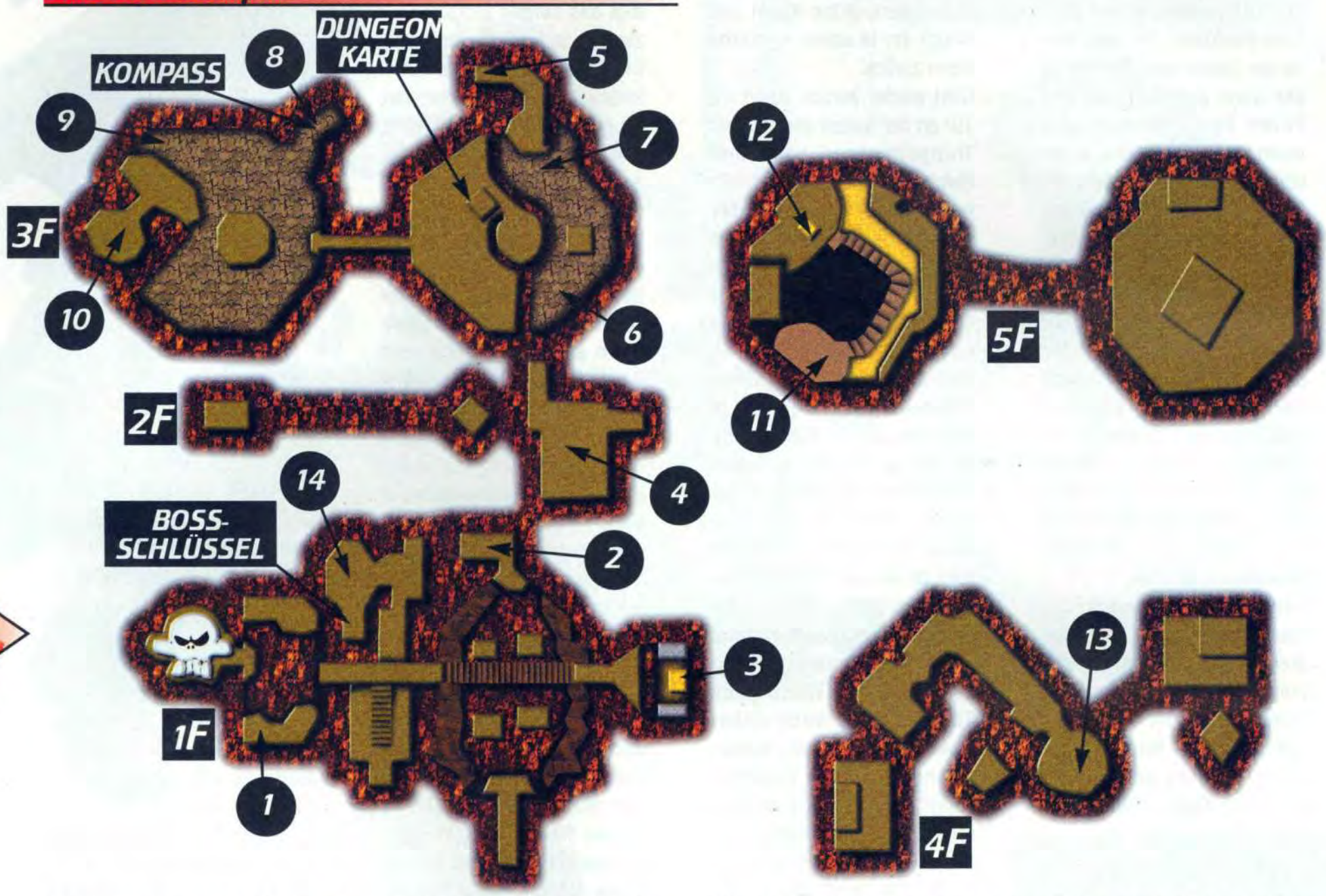
Zuerst greift Phantom-Ganon aus einem der Bilder an der Wand an. Der Trick hier ist der, daß es zwei Ganons gibt und nur einer von ihnen der echte ist. Stellt euch in die Mitte des Raums und spannt euren Bogen. Schaut herum und achtet auf Ganon in einem der Bilder. Wenn er auftaucht, ist es unmöglich zu sagen, ob es sich um den richtigen handelt oder nicht. Wenn ein lila Leuchten um ihn herum zu sehen ist, während er auf euch zu galoppiert, handelt es sich um den echten – nehmt ihn also mit dem Bogen ins Visier und feuert einen Pfeil ab, sobald er aus dem Bild herausspringt. Wenn er umkehrt, solltet ihr den Bogen loslassen und an den äußeren Rand des Raumes zwischen den beiden Boden-Symbolen laufen, um seinem Angriff zu entgehen. Wenn ihr schnell seid, könnt ihr euch vielleicht herumdrehen und einen Treffer am echten Ganon landen. Wiederholt dies alles viermal, bis Ganon in dem Raum auftaucht. Er wird herumschweben und Feuerbälle schießen, die ihr mit dem Schwert zurückschleudern müßt. Nehmt Ganon mit dem Z-Knopf ins Ziel und wartet auf den richtigen Moment für den Schlag gegen die Feuerbälle. Lauft nach vorne und schlagt ihn, sobald er zu Boden fällt. Ihr müßt diesen Vorgang lediglich viermal wiederholen, um den Tempel abzuschließen und das zweite Amulett zu bekommen.

Goronia

Vor dem Feuertempel solltet ihr zuerst Goronia einen Besuch abstatten. Benutzt hier eine gut getimete Zeitbombe, um den kleinen rollenden Goronen zu stoppen. Redet mit ihm über den Drachen und dann über die Goronen und er gibt euch daraufhin die **Goronenrüstung**. Um in den Tempel selbst zu gelangen, müßt ihr euch in den Thronraum begeben und dort die Statue bewegen, um dahinter einen Durchgang freizulegen. Wenn ihr hindurchgeht, findet ihr euch wieder im Todesberg-Krater. Schwingt euch mit dem Fanghaken über die Brücke. Sheik taucht auf und lehrt euch den **Bolero des Feuers.**

Bolero des Feuers

The Fire Temple



Lauft nach vorne und klettert die Leiter hinab in den Feuertempel. Das Hauptziel ist hier die Befreiung der eingesperrten Goronen. Folgt vorsichtig diesen Anweisungen, da die Goronen in einer bestimmten Reihenfolge befreit werden müssen.

1. Schnappt euch, falls nötig, die beiden **Feen im Krug** und befreit den Goronen 1, um den **Schlüssel** zu bekommen.

2. Öffnet die Tür im Anfangsraum und benutzt eine Bombe, um den **Goronen 2** zu befreien. **Gorone 3** findet sich auf der gegenüberliegenden Seite. Spielt vor der Zelle des zweiten Goronen die Hymne der Zeit, um den blauen Block abzusenken. Klettert in den Raum darüber hinauf und schaltet die fliegenden Bodenplatten mit eurem Schwert und den Ausrüstungs-Fresser mit eurem Bogen aus. Hier findet ihr übrigens auch eine Skulltula.

3. Klettert über den Zaun und drückt den Block auf der rechten Seite in den Feuerstrom. Ihr werdet so auf die nächsthöhere Ebene gebracht.

4. Ignoriert den Goronen im nächsten Raum, ihr werdet später zu ihm zurückkommen. Drückt den Block vom Vorsprung herunter, so daß ihr an die Kletterpflanze gelangen könnt, und klettert auf die nächsthöhere Ebene. Schaut über den Rand hinaus und benutzt euren Fanghaken, um den Kristallschalter zu betätigen. Dreht euch schnell herum und klettert die Wand hinauf, während das Feuer ausgeschaltet ist.

5. Der nächste Raum, den ihr betretet, ist grundsätzlich ein riesiges Labyrinth aus engen Gängen. Achtet auf die Felsbrocken und befreit den **Goronen 4**, der beim Betreten des Raums der linke von euch aus ist. **Gorone 5** findet sich, zusammen mit einem **kleinen Schlüssel**, auf der gegenüberliegenden Seite.

6. Geht an der rechten Seite des Raumes entlang und durch die geschlossene Tür. Feuert einen Pfeil auf das Auge ab und geht durch die jetzt geöffnete Tür – dahinter findet ihr die **Dungeon-Karte.** Verlaßt den Raum und geht durch die rechte Tür. Achtet auf die Flammen, die euch verfolgen, und geht durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes.

7. Von hier aus seht ihr den Irrgarten-Abschnitt von oben. Springt auf den gegenüberliegenden Vorsprung, schaltet die Feuerschnecke aus und werft eine Bombe in die Spalte im Boden. Klettert nun hinab zu **Gorone 6** und einem **kleinen Schlüssel**. Klettert wieder hinauf und springt zum Schalter hinüber. Dieser öffnet den Käfig über der Stelle, wo ihr den vierten Goronen gefunden habt. Geht wieder zurück durch den Raum mit den euch verfolgenden Flammen und dann hinauf zur verschlossenen Tür in der Mitte der rechten Seite des Raums.

8. Ihr kommt in einen Raum voller Fallen. Weicht den Felsbrocken und den Flammenwänden aus, um den **Kompass** auf der rechten Seite zu bekommen.
9. Geht durch den Zellenabschnitt auf der linken Seite des Zentral-Abschnitts.
Geht direkt hindurch, so daß ihr den Schalter auf der anderen Seite erreichen könnt. Dadurch senkt sich die Flammenbarriere, so daß ihr den Bereich mit dem Steinboden auf der rechten Seite erreicht.
10. Hinter der Tür wartet ein Flammen-beherrschender Boss, der recht einfach zu besiegen ist. Wartet, bis er seine Flammen losläßt, und holt dann eine Bombe heraus. Werft die Bombe und trefft ihn, während er herumschwebt. Er wird dann seine Flammen verlieren und auf dem Boden herumrennen. Nehmt ihn mit der Z-Taste ins Visier und schlagt ihn mit dem Schwert. Wenn euch die Bomben ausgehen sollten, tut's der Fanghaken ebenso. Nach eurem Sieg solltet ihr die mittlere Plattform als Aufzug in den fünften Stock benutzen.
11. Benutzt euren Fanghaken, um die Flammen herunterzuholen, so daß ihr die Wand hinaufklettern könnt. Irgendwann kommt ihr in einen Raum mit einer riesigen Spalte in der Mitte. Legt den Schalter um und lauft vorsichtig die dünne Wand hinauf, um euch den Stahlhammer zu schnappen. Es ist schwierig, aber es ist absolut notwendig.
12. Laßt euch nach links fallen und benutzt den Hammer am Block im Boden. Laßt euch in das Loch fallen und benutzt den Hammer, um die Statue zu zerstören, die den Eingang blockiert. Benutzt den Hammer am Block im nächsten Raum, um einige Treppen abzusenken, und benutzt eine Kiste, um den Schalter am Ende gedrückt zu halten.
13. Zerstört den Block im nächsten Raum und laßt euch in das Loch fallen. Benutzt den Block, um in die Zelle des nächsten Goronen hinaufzugelangen, und betätigt den Schalter, um **Gorone 7** zu befreien. Springt herüber, um die **Hymne der Zeit** zu spielen und den blauen Block zu entfernen. Geht durch die nun freigelegte Tür und springt herüber. Zerstört den Block und abwärts geht's.
14. Geht zurück und zerstört die Statue im tieferen Stockwerk des Tempeleingangs. Folgt dem Weg, um einen weiteren Flammenboss zu bekämpfen, um die Tür zu **Gorone 8** und dem **Boss-Schlüssel** zu öffnen. Begebt euch nun in den Boss-Raum.

Feuertempel-Boss: Vovagia

Bei eurem ersten Versuch mag euch dieser Boss noch ziemlich schwierig vorkommen, aber es gibt einen kleinen Trick, mit dem ihr diesen Drachen mit Leichtigkeit besiegen könnt. Er greift auf zwei Arten an: Zuerst steckt er seinen Kopf aus einem der Lava-Tümpel heraus. Ihr solltet dann einfach an ihn heranlaufen und ihm einen Schlag mit dem Hammer verpassen. Er fällt daraufhin zu Boden, also verpaßt ihm noch einen Schlag mit dem Schwert. Der zweite Angriff kann entweder ein Hagel von riesigen Felsbrocken oder ein Feuerangriff sein. Der Trick ist folgender: Lauft nach dem ersten Angriff des Drachens an den Rand des Raums und laßt euch so herabfallen, daß ihr an der Kante hängt. An dieser Stelle nehmt ihr keinerlei Schaden. Wartet, bis der Drache wieder erscheint und seine Felsbrocken oder sein Feuer auf euch losläßt, bevor er wieder in ein anderes Loch verschwindet. Zieht euch nun hinauf, wartet, bis er wieder seinen Kopf aus der Lava steckt, und haut ihm den Hammer über den Kopf. Wiederholt den Vorgang, bis er besiegt ist, und das Feueramulett gehört euch.

Das Wasseramulett

Das nächste Amulett, das ihr finden müßt, ist das Wasseramulett. Begebt euch also zum Wassertempel in Zoras Reich. Beim Eintreten merkt ihr bereits, daß das Wasser zu Eis geworden ist. Lauft zum Thronraum und geht durch die Tür hinter dem festgefrorenen König, um Zoras Quelle zu betreten. Springt vorsichtig über die Eisplattformen und betretet die Eishöhle. Wenn ihr keine Flaschen habt, müßt ihr zurückgehen und euch eine besorgen.

Die Eishöhle

Folgt dem Weg und zerstört die vier Eisatmer im ersten Raum, um die nächste Tür zu öffnen. Das rote Eis hier könnt ihr nur mit blauem Feuer schmelzen. Darin müßt ihr die fünf Silber-Rubine aufsammeln, während ihr einer riesigen Eisklinge ausweicht. Habt ihr es geschafft, öffnet sich eine weitere Tür. Klettert die Stufen in der Ecke hinauf und geht durch die Tür. Weicht der ersten Klinge im nächsten Raum aus und zerstört den Eisatmer, bevor ihr an der nächsten Eisklinge vorbeilauft. Stellt euch in den Gang und schaltet die drei Eis-Fledermäuse aus, bevor ihr den nächsten Gang betretet. Springt dann zum ersten Vorsprung hinauf und schaltet vorsichtig den Eisatmer aus. Springt herüber zur nächsten Plattform und füllt eure Flaschen mit blauem Feuer. Benutzt es, um das rote Eis zu schmelzen, und schnappt euch die **Dungeon-Karte.**
Geht zurück und deckt euch mit weiterem blauen Feuer ein, um das Eis auf der linken Seite des Eisklingen-Raums zu schmelzen. Geht hindurch und sammelt den **Kompass** und noch etwas blaues Feuer auf. Schmelzt die andere rote Eiswand im Klingenraum und sammelt die Silber-Rubine im nächsten Raum auf, um die Tür zu öffnen. Ihr müßt lediglich den Block drücken, um das Feuer, den Rubin im roten Eis und den Ausgang zu erreichen. Wenn ihr mit dem Block irgendwo stecken bleibt, müßt ihr ihn nur in ein Loch schieben, um wieder von vorne anzufangen. Durch den Gang erreicht ihr einen Raum, in dem ihr einen weißen Wolf besiegen müßt. Besiegt ihn auf die übliche Art, um an die **Eisenstiefel** heranzukommen. Sheik taucht daraufhin auf und bringt euch die **Serenade des Wassers** bei. Bevor ihr die Eishöhle durch eine Abkürzung hinter der Kiste verlaßt, solltet ihr unbedingt etwas blaues Feuer übrig haben, um den König aufzutauen. Er wird euch mit der Zora-Rüstung belohnen.

Serenade des Wassers

Wassertempel-Karte

Spielt die Serenade des Wassers, um zum Hylia-See teleportiert zu werden, und benutzt eure neuen Gegenstände, um den Kristall über dem Eingang zum Wassertempel zu treffen.

1. Benutzt die Eisenstiefel, um in den ersten Stock hinabzugelangen, wo ihr Prinzessin Ruto treffen könnt. Nach dem Gespräch solltet ihr ihr nach oben folgen.

2. Spielt Zeldas Wiegenlied vor dem Tri-Force-Symbol, um das Wasser auf die niedrigste Stufe absinken zu lassen. Geht durch die Tür und zerstört die vier Stachelsteine, während sie ihre Stacheln einfahren, um an die **Dungeon-Karte** zu gelangen.

3. Laßt euch in den ersten Stock fallen und feuert einen Pfeil durch die Flamme, um beide Feuer anzuzünden. Zerstört die gestachelten Muscheln darin mit dem Bogen. Ein **kleiner Schlüssel** ist eure Belohnung für den Sieg.

4. Verlaßt diesen Raum und begebt euch in den zentralen Bereich. Drückt den roten Block so weit wie möglich. Benutzt die Eisenstiefel, um durch den Gang zu kommen, und klettert dann in den nächsten Raum. Benutzt die Wassersäulen als Trittsteine, um auf die andere Seite des Raumes zu gelangen.

5. Begebt euch auf die Unterwasser-Plattform zur Rechten. Schießt auf den Kristallschalter im Mund der Schlange, dann auf das Ziel in der Türöffnung und zuletzt auf das Ziel an der hinteren Wand. Entfernt eure Eisenstiefel, um nach oben zu gelangen, bevor euch die Stachelsteine berühren. Hier oben findet ihr einen **kleinen Schlüssel.** Verlaßt diesen Ort auf die gleiche Art.

6. Werft eine Bombe auf den Boden und geht durch den Unterwasser-Gang. Drückt den Schalter und feuert den Fanghaken auf das Ziel ab. Verpaßt dem Tor am Ende einen extrastarken Schlag, um eine Gold-Skulltula zu bekommen.

7. Öffnet die Tür im Hauptbereich und zieht euch mit dem Fanghaken zur Plattform darin hinauf. Spielt Zeldas Wiegenlied vor dem Tri-Force-Symbol, um das Wasser auf einen mittleren Pegel steigen zu lassen.

8. Laßt euch in das Loch fallen, wo ihr die braune Kiste gefunden habt, und zerstört die Muscheln und Stachelsteine, um einen **kleinen Schlüssel** zu erhalten.

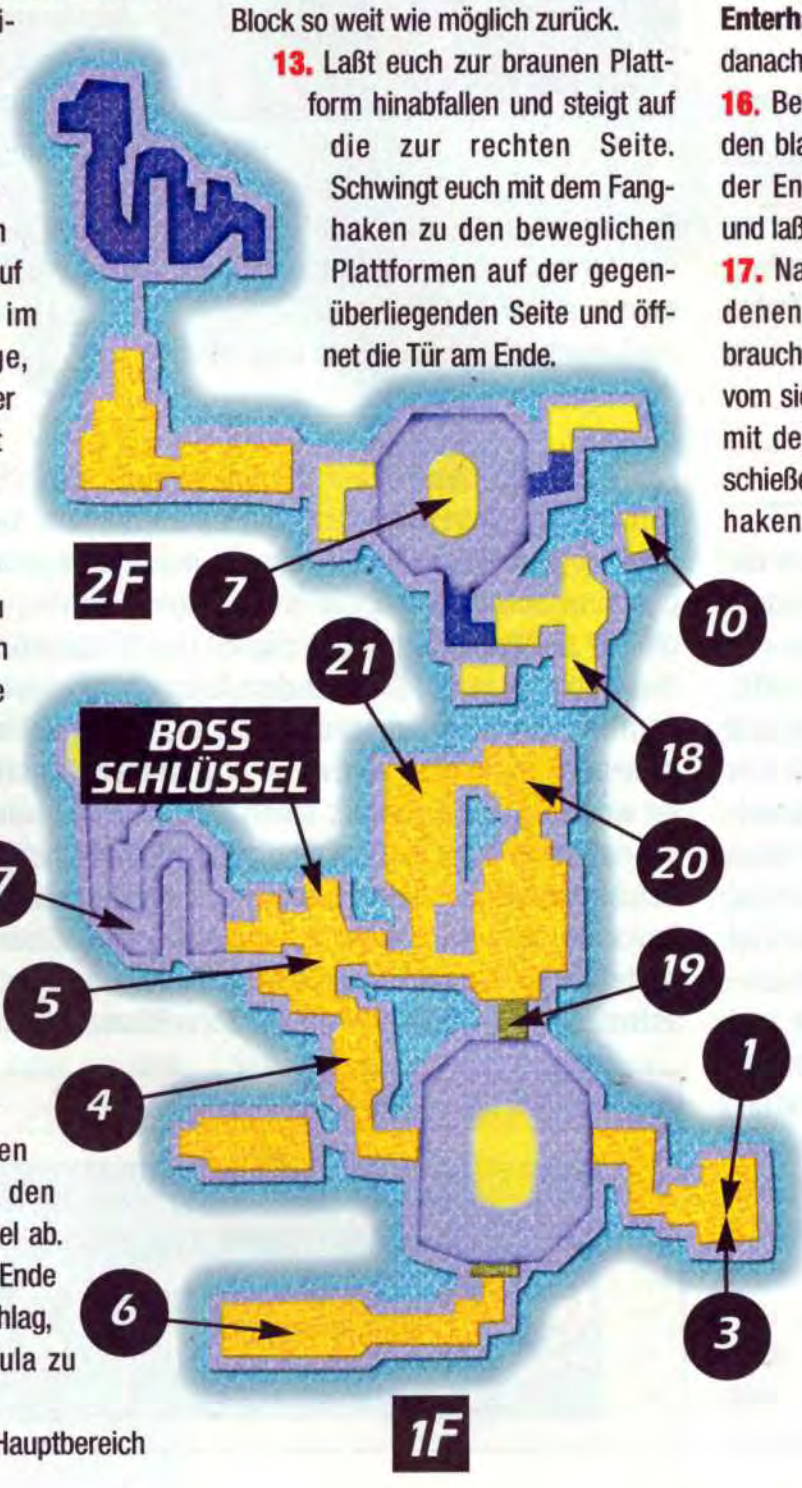
9. Stellt euch darin an die Wasserwand und feuert den Fanghaken auf den Kristall ab, um an den **Kompass** zu gelangen.

10. Laßt euch in Prinzessin Rutos Raum im ersten Stock hinabfallen und begebt euch dann nach oben. Sprengt die Wand mit einer Bombe und ein weiterer **kleiner Schlüssel** gehört euch.

11. Begebt euch zurück in den zentralen Bereich und zieht euch mit dem Fanghaken zur geschlossenen Tür hinüber. Benutzt den Wasserlift, um euch zu einem weiteren Tri-Force-Symbol zu bringen. Ihr könnt nun den Wasserpegel auf den höchstmöglichen Stand bringen.

12. Zieht den halbmondförmigen Block so weit wie möglich zurück.

13. Laßt euch zur braunen Plattform hinabfallen und steigt auf die zur rechten Seite. Schwingt euch mit dem Fanghaken zu den beweglichen Plattformen auf der gegenüberliegenden Seite und öffnet die Tür am Ende.



14. Im Raum mit den ganzen Drachenkopf-Statuen müßt ihr einige Aufgaben in einer bestimmten Reihenfolge ausführen. Folgt diesen Anweisungen vorsichtig:

1. Feuert den Fanghaken auf den Schalter ab.
2. Feuert den Fanghaken auf den Drachenkopf ab.
3. Nun wieder den Fanghaken auf den Schalter abfeuern.
4. Überquert das zweite Loch und klettert zur Statue hinüber.
5. Aktiviert den Schalter ein drittes Mal.
6. Steigt auf die letzte Plattform.
7. Aktiviert den Schalter.
8. Klettert auf den Statuenkopf.
9. Aktiviert ein letztes Mal den Schalter und begebt euch zum Ausgang.

15. Nach dem Statuenraum betretet ihr einen nebligen Abschnitt. Lauft zum Haus im Hintergrund. Ihr könnt nicht hineingehen und sobald ihr euch umdreht, trefft ihr auf Shadow-Link. Nehmt ihn nicht (!) mit der Z-Taste ins Visier, sondern versucht stattdessen, durch normales Schlagen einen Treffer zu landen. Er ist sehr schwer zu treffen, aber gebt nicht auf, denn die Belohnung ist der dringend benötigte **Enterhaken** in dem Gebäude, das ihr danach betreten könnt.

16. Benutzt die Hymne der Zeit, um den blauen Block im Abschnitt hinter der Enterhaken-Kiste zu entfernen, und laßt euch hinabfallen.

17. Nach den Strudeln, an denen ihr einige Geduld brauchen werdet, solltet ihr vom sicheren Vorsprung aus mit dem Bogen auf das Auge schießen und euch mit dem Enterhaken zur Kiste mit dem **kleinen Schlüssel** und damit zum Durchgang ziehen.

18. Senkt den Wasserpegel mit Hilfe des ersten Tri-Force-Logos, das ihr gefunden habt. Arbeitet euch in den zweiten Stock hinauf und feuert auf den Augenschalter. Feuert schnell den Enterhaken auf das Ziel ab, bevor die Tür sich schließt. Drückt den Block, um den **kleinen Schlüssel** zu bekommen.

19. Schwingt euch mit dem Enterhaken über die Stacheln und öffnet die Tür. Schaltet die Gegner aus und benutzt die Eisenstiefel, um auf die andere Seite zu gelangen. Paßt dabei auf Felsbrocken auf!

20. Schaltet die Wasservögel aus und sprengt die beiden Wände am Ende der beiden Vorsprünge. Drückt und zieht den Block über den Unterwasser-Schalter auf der rechten Seite.

21. Benutzt im nächsten Raum die Wassersäulen aus Trittsteine, um zur Timer-Tür zu gelangen. Benutzt die Eisenstiefel und geht nach rechts zum Felsbrocken-Abschnitt. Laßt euch nach oben steigen, um den Boss-Schlüssel zu bekommen. Begebt euch nun zur Boss-Tür – in den beiden Krügen finden sich übrigens Feen – und hebt den Wasserpegel auf den höchsten Stand, um diesen Ort zu erreichen.

Wassertempel-Boss: Morpho

Dieser Boss ist ziemlich einfach zu besiegen. Ihr müßt lediglich auf den kleinen, hirnartigen Ball zielen, der im Wassertentakel herumspringt. Nehmt ihn mit der Z-Taste ins Ziel und feuert mit dem Enterhaken darauf. Zieht ihn so heran und schlagt mit dem Schwert zu. Haltet Abstand, wenn der große Wasserwurm auftaucht, aber davon abgesehen gibt es nichts, was euch nach sieben Treffern noch vom Wasseramulett trennt.

Feuerpfeile

Zurück am Hyliasee solltet ihr euch auf die dunkle Plattform stellen und einen Pfeil abfeuern, wenn gerade die Sonne aufgeht. Benutzt dazu die Hymne der Sonne. Dadurch kommt ihr an den **Feuerpfeil**, ihr müßt nur noch herüberschwimmen und ihn aufsammeln.
Nun ist es an der Zeit, das **Schattenamulett** zu holen, also begebt euch zurück zur **Zitadelle der Zeit**, wo ihr die Kantale des Lichts lernt. Kehrt nun als junger Link zurück ins Dorf Kakariko und spielt dem Mann die Hymne des Sturmsin der Windmühle vor.

Kantale des Lichts

Am Grund des Brunnens

Geht durch die Wand, um den Hauptraum zu betreten. Hier geht es in erster Linie darum, das Auge der Wahrheit zu finden, und das ist gar nicht so einfach. Der Brunnen ist voller Fallen und falscher Türen, also solltet ihr euch hier nicht allzu lange aufhalten. Wenn ihr ein paar Krabbelbomben wollt,

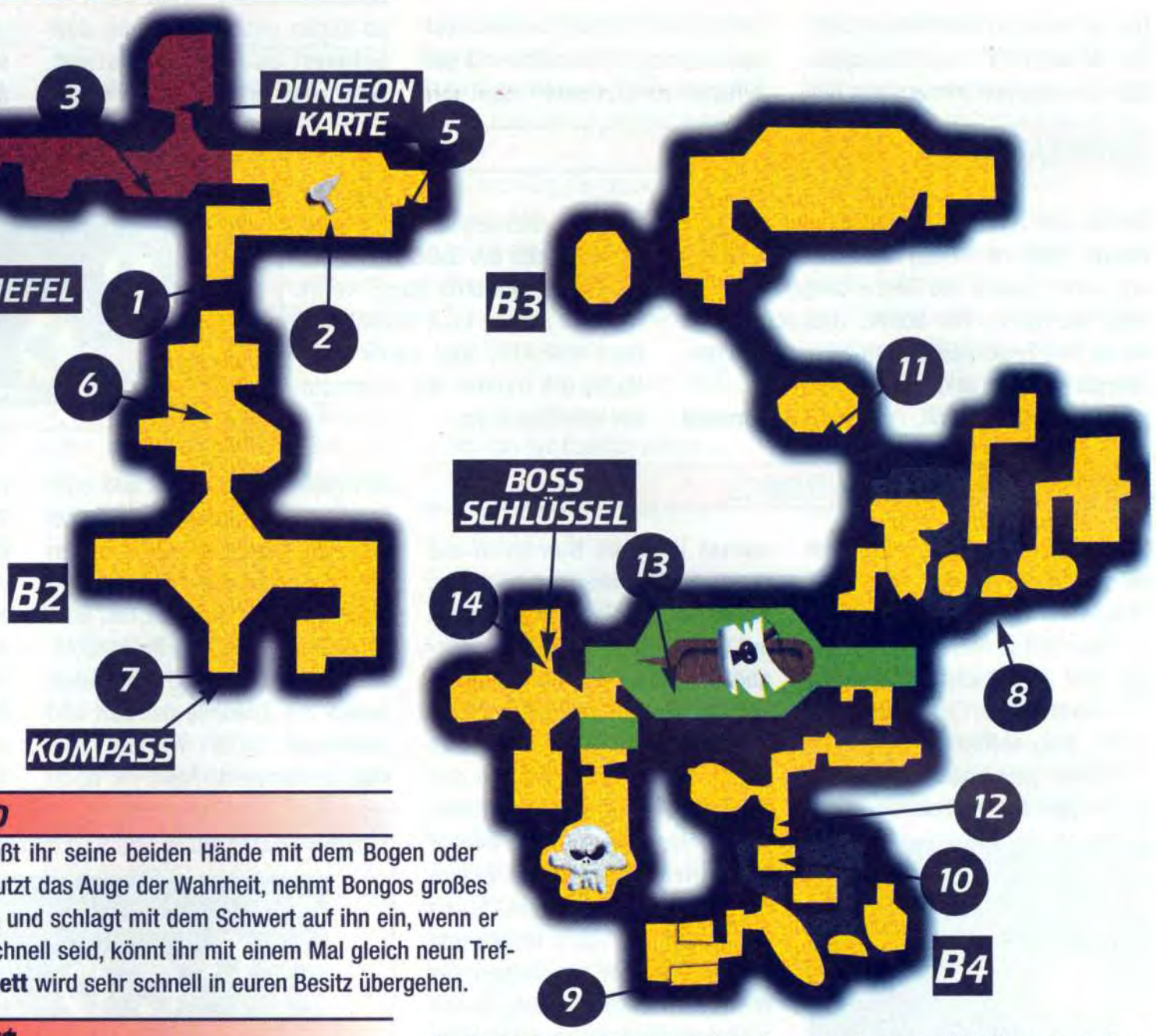
solltet ihr eine Bombe in die Mulde in der linken Ecke werfen. Ihr findet das Tri-Force-Symbol auf dem Boden vor einer Wasserquelle. Spielt Zeldas Wiegenlied, um das Wasser zu stoppen, und laßt euch dann in die Nische im Boden fallen. Kriecht durch das kleine Loch, um den Boss-Raum zu betreten. Dieser Raum ist voll mit Armen, die aus dem Boden herauskommen. Ihr müßt euch von einem erwischen lassen und so den Wächter des Auges der Wahrheit herauszulocken. Befreit euch aus der Hand, nehmt seinen Kopf ins Visier und schlagt zu. Er hält nicht allzu viel aus und eure Belohnung nach dem Sieg ist das **Auge der Wahrheit.** Wenn ihr den Brunnen noch weiter untersuchen wollt, könnt ihr das jetzt tun, aber ihr habt nun das, was ihr braucht. Teleportiert euch also am besten zurück zur Zitadelle der Zeit und schnappt euch wieder das Master-Schwert. Falls ihr noch nicht alles gefunden habt, solltet ihr euch zum Todesberg-Krater teleportieren und der Großen Fee einen Besuch abstatten, damit sie eure Magie-Fähigkeiten etwas aufputscht. Bei eurer Rückkehr ins Dorf Kakariko lehrt euch Sheik die **Nocturne des Schattens**, die euch zum Eingang des Schatten-Tempels teleportiert.

Nocturne des Schatten

Das Schattenamulett

1. Sobald ihr den Tempel betretet, gelangt ihr auch schon in eine Sackgasse. Dies ist allerdings nur eine falsche Wand, also geht einfach hindurch, als wäre sie nicht da.
2. Benutzt das Auge der Wahrheit, um den einzigen wahren Totenschädel ausfindig zu machen, und richtet die Statue darauf aus. Macht ihr hier einen Fehler, bricht der ganze Boden ein!
3. Um euch im Labyrinth zurechtzufinden und die drei versteckten Durchgänge zu entdecken, müßt ihr das Auge der Wahrheit benutzen. Stellt sicher, daß ihr genügend Magie-Energie habt, da die Sache ansonsten ziemlich verwirrend werden kann.
4. Besiegt den Zombie genauso wie am Grund des Brunnens, um die **Gleitstiefel** zu erhalten. Ihr werdet diese auf dem weiteren Weg durch den Tempel noch brauchen.
5. Benutzt die Gleitstiefel, um zum nächsten Durchgang herüberzugleiten. Ihr müßt dabei vorsichtig sein, da die Stiefel nicht lange gleiten können.
6. Sammelt die fünf Rubine ein, um einen **kleinen Schlüssel** zu erhalten. Dies ist einfacher gesagt als getan, da sich in dem Raum noch eine riesige, sich drehende Klinge befindet. Benutzt euren Schild, um euch unterwegs zu schützen.
7. Benutzt den Enterhaken und gleich danach das Schwert an beiden Mumien. Nach einem Sieg ist der **Kompass** euer.
8. Geht vorsichtig an den Guillotinen vorbei und besiegt das Skelett am Ende. Benutzt das Auge der Wahrheit, um die versteckten Plattformen auf der linken Seite zu sehen, und springt herüber. Durch das Auge könnt ihr die riesigen, sich drehenden Klingen erkennen. Schießt die drei Fledermäuse ab, um eine Skulltula zu bekommen. Geht zurück zu der Plattform, wo ihr gegen das Skelett gekämpft habt, und begebt euch mittels der Gleitstiefel darauf. Dann genauso weiter auf das Stück Boden, wo ihr die fünf Rubine aufsammeln müßt, um die Tür zu öffnen – der letzte befindet sich unter dem Laserauge.
9. Findet den Block mit dem Auge der Wahrheit und schiebt ihn durch die Stacheln. Betätigt den Schalter und feuert den Fanghaken auf die Kiste auf dem gegenüberliegenden Vorsprung ab, um einen **kleinen Schlüssel** zu bekommen.
10. Begebt euch auf die Plattform mit der Guillotine rechts vom Laserauge und benutzt das Auge der Wahrheit, um die verschlossene Tür zu erreichen. Sammelt darin die fünf Rubine auf, indem ihr mit dem Auge der Wahrheit fünf versteckte Enterhaken-Ziele freilegt.
11. Zerstört die Fledermäuse, um die Tür zu öffnen, und werft eine Bombe in die kleine Vase, um einen **kleinen Schlüssel** zu erhalten.
12. Benutzt die Eisenstiefel, um an den Strömen der Ventilatoren vorbeizukommen. Zieht dann die Gleitstiefel an und benutzt das Auge der Wahrheit, um zum versteckten Durchgang gegenüber vom ersten Ventilator herüberzuschweben. Besiegt die Mumien und werft eine Bombe neben den gelben Felsen in der Ecke, um (mit Hilfe des Auges der Wahrheit) einen **kleinen Schlüssel** zu finden.
13. Benutzt den Block, um auf das Boot zu kommen, und spielt Zeldas Wiegenlied, um es anzutreiben. Besiegt die beiden Skelette und springt ab, bevor das Boot sinkt. Feuert einen Pfeil auf die Bomben ab, um aus der großen Statue eine Brücke zu machen. Überquert sie allerdings noch nicht, sondern geht durch die Tür gleich rechts von euch.
14. Im nächsten Raum findet ihr euch zwischen zwei aufeinander zulaufenden Stachelwänden. Dies ist nicht so schwierig, wie es zuerst scheint: Benutzt einfach Dins Feuerinferno, um sie verschwinden zu lassen, und der **Boss-Schlüssel** gehört euch. Geht nun zurück zur Statuenbrücke und öffnet die Tür. Benutzt das Auge der Wahrheit und die Gleitstiefel, um zur Tür zum Bossraum herüberzugelangen, und geht hindurch.

Die Schattentempel-Karte



Boss: Bongo Bongo

Um diesen Boss zu besiegen, müßt ihr seine beiden Hände mit dem Bogen oder den Enterhaken ausschalten. Benutzt das Auge der Wahrheit, nehmt Bongos großes Auge ins Ziel, wenn er herabstößt, und schlagt mit dem Schwert auf ihn ein, wenn er auf den Boden kracht. Wenn ihr schnell seid, könnt ihr mit einem Mal gleich neun Treffer landen und das **Schattenamulett** wird sehr schnell in euren Besitz übergehen.

Das Geisteramulett

Begebt euch zum Gerudotal und betretet die Festung, um die vier Zimmerleute zu befreien. Beim Eintreten werdet ihr ins Gefängnis gesperrt, also brecht mit Hilfe des Fanghakens aus und schleicht euch, so wie vorher beim Schloß Hyrule, an den Wachen vorbei, um die Zimmerleute zu finden. Der erste ist links von euch, wenn ihr aus dem Gefängnis kommt. Um den zweiten zu finden, solltet ihr durch das Gebäude gehen, bis ihr auf dem Dach des Dorfes herauskommt. Wartet, bis die Wache nach links läuft, und schleicht euch durch die Tür hindurch. Geht durch das Gefängnis, indem ihr mit Hilfe des Enterhakens an den Balken den Raum voller Wachen geschickt passiert. Laßt euch draußen vom Dach nach rechts fallen und geht durch die Tür, um den dritten Zimmermann zu finden. Geht durch den nächsten Durchgang, um den vierten und letzten aufzuspüren. Bei jedem Durchgang müßt ihr gegen einen Dieb antreten. Achtet dabei auf deren gefährlichen Beingreif-Angriff, der euch direkt wieder ins Gefängnis befördern kann. Wenn ihr alle vier gefunden habt, erhaltet ihr die **Gerudo-Mitgliedschafts-Auszeichnung.** Damit könnt ihr in völliger Freiheit durch das Dorf spazieren.

Die Gerudo-Arena

Dies ist kein lebenswichtiger Teil des Spiels, aber es lohnt sich durchaus, ihn zu spielen. Grundsätzlich müßt ihr einige Puzzles lösen, um Schlüssel zu bekommen. Die Puzzles erinnern sehr stark an die, die ihr mittlerweile gewohnt seid (oder zumindest sein solltet). Die Schlüssel öffnen Türen in einem Labyrinth, das letztendlich zu eurer Belohnung führt – dem **Eispfeil.**

Bogenschießen vom Pferd aus

Das macht großen Spaß und ist genau das richtige Training, wenn's darum geht, die großen Nachtschwärmer zu treffen, die in der hylianischen Steppe zu finden sind. Wenn der Gerudo-Dieb euch bittet, mit einem Pferd zurückzukehren, spielt einfach Eponas Lied, um sie zu rufen. Von hier ab kosten 20 Pfeile euch 20 Rubine. Grundsätzlich geht es darum, soviele Punkte wie möglich zu erreichen. Wenn ihr 1.000 Punkte erreicht, erhaltet ihr als Belohnung ein Herzstück. Wenn ihr 1.500 Punkte erreicht, bekommt ihr eine **große Pfeiltasche.**

Die Wüste

Es gibt sonst nicht viel zu tun im Gerudotal, also redet mit der Frau oben am Tor, so daß sie es für euch öffnet. Zieht eure Gleitstiefel an und betretet die gefährliche Wüste. Die Sichtweite geht hier beinahe gegen Null, so daß ihr mit euren Schritten sehr vorsichtig sein solltet. Wenn ihr vom Pfad abkommt, werdet ihr direkt zum Anfang zurückgeschickt, also geht die Sache langsam an. Grundsätzlich müßt ihr den Flaggen folgen. Wenn ihr zu einem Flaggenpfosten kommt, schaut euch nach dem nächsten um und macht euch auf den Weg dorthin. Auf halbem Wege kommt ihr an einem kleinen Steingebäude vorbei und müßt das Auge der Wahrheit benutzen, um dem wegweisenden Nachtschwärmer folgen zu können. Laßt ihn nicht aus den Augen! Irgendwann kommt ihr beim Wüstenkoloss an. Hier solltet ihr der großen Fee einen Besuch abstatten, um Nayrus Umarmung zu lernen. Ihr findet sie hinter einer Ecke am Berg, haltet Ausschau nach einer Spalte in der Wand und sprengt den Weg auf. Ebenfalls könnt ihr hier eine geheime Feenquelle finden. Sucht nach einem ausgetrockneten Bad am Boden und werft eine Bombe in die Mitte. Stockt euren Feenvorrat auf und betretet den Tempel. Lest die Inschriften an der Wand – **ihr werdet als junger Link zurückkehren müssen!** Auf dem Weg nach draußen trefft ihr Sheik, der euch das **Requiem der Geister** beibringt.

Requiem der Geister

Der Geistertempel

Wenn ihr den Tempel zum ersten Mal betretet, trefft ihr auf eine Gerudo-Diebin. Wenn sie euch fragt, was ihr hier tut, antwortet einfach mit „nichts“. Sie wird euch dann bitten, ihr zu helfen. Sie will, daß ihr durch den kleinen Tunnel in den Hauptbereich des Tempels kriecht und die silbernen Krafthandschuhe findet. Natürlich habt ihr keine andere Wahl, als durch den Gang zu kriechen.

The Spirit Temple Map

1. Schaltet die vier Fledermäuse aus, um die ersten zwei Türen zu öffnen. Es könnte sich als gute Idee erweisen, die Laser-Wache ebenfalls zu zerlegen.

2. Benutzt euren Bumerang, um den Kristallschalter zu betätigen, und wendet im nächsten Raum Dins Feuerinferno an, um die Tür zu öffnen. Sammelt die fünf Rubine auf und entzündet dann die Feuer mit Dins Feuerinferno, um den **kleinen Schlüssel** zu bekommen.

3. Klettert durch das untere Loch und öffnet die Tür. Klettert dann zur nächsten Ebene hoch. Werft eine der Krabbelbomben an die Spalte an der Decke.

4. Benutzt Dins Feuerinferno an den beiden Fackeln, um die **Dungeon-Karte** zu erhalten. Schiebt dann die kleine Statue auf den Schalter, um ihn gedrückt zu halten.

5. Im nächsten Raum müßt ihr drei Puzzles in der folgenden Reihenfolge lösen:

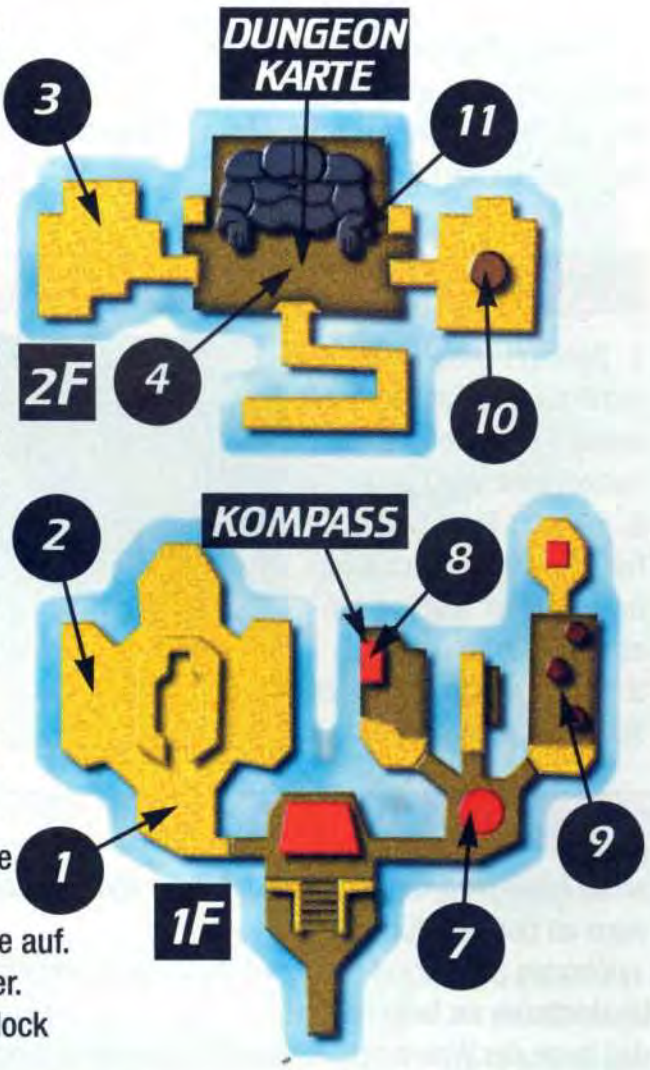
1. Sammelt die Rubine auf.
2. Entzündet alle Feuer.
3. Zieht den Sonnenblock in das Licht.

6. Besiegt den Eisenprinzen, indem ihr euch vorsichtig hinter ihn schleicht und dann von hinten angreift. Falls euch die Energie auszugehen droht, solltet ihr euch hinter eine der Steinsäulen stellen und ihn diese zerstören lassen, wodurch einige Herzen freigelegt werden. Geht nach eurem Sieg durch die Tür und schnappt euch die silbernen **Krafthandschuhe**. Benutzt nun eure Teleport-Lieder, um als erwachsener Link zurückzukehren, und drückt den großen Block am Eingang zur Seite.

7. Zerstört das Laserauge und schießt auf den Kristallschalter an der Decke.

8. Geht durch die Tür zur linken Seite und besiegt den Wolf darin mit der üblichen Taktik. Jetzt müßt ihr nur noch Zeldas Wiegenlied am Tri-Force-Symbol spielen, um den **Kompass** zu bekommen.

9. Sammelt die fünf Rubine ein, um an einen **kleinen Schlüssel** zu gelangen – für den ersten werdet ihr die Gleitstiefel brauchen.



10. Reflektiert das Licht auf die Sonnen zurück, indem ihr die Spiegel dreht. In der ersten Kiste befindet sich ein Herz, in der zweiten eine Falle und die letzte Sonne läßt einen Gegner auf euch los.

11. Spielt Zeldas Wiegenlied auf der Hand der Statue und benutzt den Enterhaken an der Kiste, die in der anderen Hand auftaucht, um einen **kleinen Schlüssel** zu bekommen. Geht wieder zurück an die Spitze der Treppe, von der ihr springt, und zieht euch mit dem Enterhaken zu dem Schalter herüber. Geht dann hinauf zur Tür in das oberste Stockwerk.

12. Diese Gegner können schwierig werden, wenn ihr keine Magie zur Verfügung habt. Falls doch, solltet ihr Dins Feuerinferno benutzen, um sie alle auf einmal auszuschalten und die Tür zu öffnen. Ansonsten müßt ihr sie in den Feuerring locken, der auftaucht, sobald ihr den Schalter betätigt.

13. Lockt eine der Statuen auf den Schalter, so daß ihr durch die Tür gehen könnt. Am leichtesten geht das, indem ihr euch auf den Schalter stellt und eine Statue mit dem Enterhaken heranzieht. Rennt auf die Tür zu, während sie auf euch zukommt. Mit etwas Glück landet die Statue auf dem Schalter und öffnet euch so den Weg. Wenn ihr den Spiegelschild habt, müßt ihr hier das Licht auf die Sonne zurückreflektieren, um einen **kleinen Schlüssel** zu bekommen.

14. Besiegt einen weiteren Eisenprinzen, um den Spiegelschild zu erhalten. Dies funktioniert genauso wie beim ersten Mal. Benutzt Nayrus Umarmung, wenn ihr wollt.

15. Hier findet ihr zwei Laserwachen und eine bewegliche Kletterwand. Verschwendet keine Zeit auf irgendwelche Kletterpartien, sondern katapultiert euch mit dem Enterhaken direkt nach oben.

16. Sprengt die Tür links neben dem Feuer, um einen geheimen Augen-Schalter freizulegen. Trefft den Schalter mit einem Pfeil und es taucht eine neue Plattform auf, die ihr mit dem Enterhaken erreichen könnt. Betätigt dann von oben den Schalter, um die Flammen abzusenken, und laßt euch hinabfallen, um den Boss-Schlüssel zu erhalten.

17. Stellt den Spiegel so ein, daß das Licht auf den Hauptraum gerichtet ist. Ihr müßt hier eine Wand sprengen, damit dies möglich ist. Benutzt dann euren Schild, um das Licht auf das Sonnen-Emblem zu reflektieren. Richtet etwas Licht auf das Gesicht der Statue, sobald sich die Plattform senkt, und schwingt euch mit dem Enterhaken zur Bosstür.

Eisenprinz

Dieser Typ ist hart und es könnte sich lohnen, Nayrus Umarmung zu benutzen, damit ihr viele Treffer landen könnt. Die Taktik ist die gleiche wie zuvor, aber dieser hier ist stärker.

Boss: Twinrove

Diese beiden Hexen sind schwierig zu besiegen. Eine schießt mit Feuer und die andere mit Eis. Beim ersten Angriff müßt ihr die feuernde ins Ziel nehmen, während ihr euch mit dem Schild wehrt. Wenn ihr Angriff abprallt, solltet ihr versuchen, die andere ins Visier zu nehmen und sie damit zu treffen. Nach ungefähr vier Treffern verschmelzen sie zu einem Gegner und ihr werdet drei Angriffe einer Art absorbieren müssen, bevor sie auf sie zurückgeschleudert werden. Ihr müßt drei Feuer- oder Eis-Angriffe hintereinander (!) absorbieren, also weicht dem anderen Element einfach aus. Nach einem Treffer fällt die Hexe zu Boden, also lauft heran und verpaßt ihr einen kräftigen Schlag mit dem Schwert. Nach ungefähr vier weiteren Treffern gehört euch das **Geisteramulett.**

Der Weg zum Ganondorf

Die letzte Herausforderung ist sehr nah. Teleportiert euch zur Zitadelle der Zeit, wo ihr herausfindet, wer der mysteriöse Sheik ist. Es ist Zelda, die sich in den letzten sieben Jahren auf diese Art vor dem bösen Ganondorf versteckt hat. Sie gibt euch die **Lichtpfeile**, die auf dem Weg zu und beim Kampf gegen Ganondorf sehr wichtig sind. Zelda wird dann gefangen genommen und es ist eure Aufgabe, sie zu retten. Begebt euch zum Schloß. Es unterscheidet sich recht deutlich von seinem Erscheinungsbild bei eurem letzten Besuch hier. Zum Glück bauen die Weisen eine spirituelle Brücke für euch, so daß ihr Zugang zum Schloß bekommt.

Ganons Tor

Ihr müßt hier sechs Räume hinter euch bringen, um das Siegel zu Ganon selbst zu brechen. Es gibt einen Raum für jeden der Weisen. Sie sind nicht allzu schwierig, solange ihr diesen kurzen Anweisungen folgt. Stellt sicher, daß ihr viel Magie-Energie für eure Geisterpfeile übrig habt, da ihr am Ende von jedem Raum ein Barrieren-Herz zerstören müßt. Danach kann Ganondorfs Schloß betreten werden.

Der Geisterraum

1. Sammelt die Silber-Rubine auf.
2. Verpaßt dem ersten Kristallschalter einen extrastarken Schlag und benutzt eine Krabbelbombe am zweiten
3. Schießt einen Feuerpfeil auf das Netz an der Decke und richtet dann einen Lichtstrahl auf das Sonnenemblem auf der linken Seite.
4. Feuert einen Lichtpfeil auf das Barrieren-Herz.

Der Waldraum

1. Benutzt Dins Feuerinferno an den Fackeln und einen Feuerpfeil auf der Fackel über der Tür.
2. Benutzt Eure Gleitstiefel und den Enterhaken, um die fünf Rubine einzusammeln.
3. Feuert einen Lichtpfeil auf das Barrieren-Herz.

Der Wasserraum

1. Zerstört die Eisatmer und schmelzt das Eis mit dem blauen Feuer.
2. Drückt den zweiten Block in das Loch und benutzt den ersten, um euch durch das rote Eis zu bringen. Schmelzt es mit dem blauen Feuer und schlagt mit dem Stahlhammer auf den Schalter.
3. Feuert einen Lichtpfeil auf das Barrieren-Herz.

Der Schattenraum

1. Benutzt einen Feuerpfeil, um die Fackel auf der rechten Seite anzuzünden.
2. Arbeitet euch an den Plattformen vorbei.
3. Aktiviert nochmals die Fackel und geht die Treppen rechts entlang, um die **goldenen Handschuhe zu bekommen.**
4. Benutzt das Auge der Wahrheit, um zum Schalter zu gelangen und die Tür zu öffnen.
5. Feuert einen Lichtpfeil auf das Barrieren-Herz.

Der Feuerraum

1. Sammelt die Rubine ein.
2. Feuert einen Lichtpfeil auf das Barrieren-Herz.

Der Lichtraum

1. Benutzt das Auge der Wahrheit, um die Fledermäuse zu zerstören und einen **Schlüssel** zu erhalten.
2. Spielt Zeldas Wiegenlied für den **nächsten Schlüssel**.
3. Sammelt die Rubine auf, um die Tür zu öffnen.
4. Benutzt das Auge der Wahrheit, um die versteckte Tür zu finden.
5. Feuert einen Lichtpfeil auf das Barrieren-Herz.

Vor dem Kampf gegen Ganon solltet ihr die letzte Fee hinter dem Schloß besuchen. Ihr findet sie hinter dem Felsbrocken-Abschnitt, benutzt beim riesigen Block am Ende die goldenen Handschuhe, um den Weg freizuräumen. Sie gibt euch eine schützende Barriere um eure Energieherzen herum, durch die Gegner nur die Hälfte des normalen Schadens anrichten.

Videospiele kann man nicht nur sehen und hören, sondern seit neuestem auch fühlen! Das LX4 Rumble Pak funktioniert ohne teure Batterien!

Das Muß für jeden N64-Besitzer! Mit der 256K-Memory Card kann man Spielstände und Bestleistungen speichern – und später weiterspielen.

N-Zone im Abo:
Als ultrascharfe Prämie erhältst Du entweder die N64-Memory Card oder das LX4 Rumble Pak.

N-Zone im Abo – Deine Vorteile:

- Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.
- 4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.
- Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

☒ JA, ich möchte das N-ZONE-Abo

für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(Bitte nur eine ankreuzen)

❍ die N64-Memory Card (Art.-Nr.: 1132)
❍ das LX4 Rumble Pak (Art.-Nr.: 1172)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir N-ZONE, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte N-ZONE jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

P31040

Ganons Schloß

Ganons Schloß ist nichts anderes als ein riesiges Treppenhaus. Ihr müßt allerdings auf dem Weg nach oben durch einige Räume gehen. In jedem dieser Räume trefft ihr auf zunehmend stärker werdende Gegner. Glücklicherweise habt ihr es schon mit allen von ihnen zu tun gehabt, so daß die alten Taktiken auch hier wunderbar funktionieren.

Der erste Raum
Dieser Raum enthält zwei schnelle Dinosaurier-Krieger, ähnlich wie in Dodongos Höhle, bloß schneller. Nehmt einen von ihnen ins Visier und haut in gewohnter Weise zu.

Der zweite Raum
Hier befinden sich zwei große Skelette. Ihr hattet schon vorher mit ihnen zu tun, also benutzt die bewährten Taktiken. Denkt daran, daß immer nur eines von ihnen angreift.

Der dritte Raum
In diesem Raum trefft ihr auf zwei Eisenprinzen. Macht nicht gleich beide auf einmal auf euch aufmerksam, sondern schleicht euch vorsichtig an einen heran und schaltet ihn aus, bevor ihr zum zweiten übergeht. Ihr könnt Nayrus Umarmung benutzen, um an ihnen vorbeizukommen, aber denkt daran, daß ihr gegen Ganondorf so viel Magie-Energie wie möglich brauchen werdet. Greift also zuerst auf alle Herzen aus den Säulen zurück.

Ganondorfs Raum
Ganondorf benutzt die selbe Taktik wie sein Phantom. Bleibt in einer der Ecken und wartet, bis er einen Feuerball auf euch abfeuert – schleudert ihn wie zuvor auf ihn zurück. Ihr werdet ihn neun- oder zehnmal treffen müssen, bevor der Feuerball ihn trifft. Feuert in so einem Fall sofort einen Lichtpfeil auf Ganondorf ab. Springt dann heran und schlagt ihn mit dem Schwert. Benutzt die gleiche Methode, wenn er einen schwarzen Feuerball auflädt. Irgendwann wird er verlieren und das Schloß fängt an zu bröckeln. Folgt Zelda und weicht den herabfallenden Felsbrocken aus.

Ganon

Es ist noch nicht vorbei. Ihr werdet die erste Hälfte des Kampfes hindurch ohne euer Schwert auskommen müssen, was aber nicht allzu schwierig ist. Falls ihr Biggorons Schwert habt, könnt ihr dies immer noch benutzen! Ganon ist ein riesiges Biest mit zwei enorm großen Schwertern. Er ist allerdings unglaublich langsam, also lauft einfach hinter ihn und verpaßt ihm einen Schlag mit dem Stahlhammer. Wenn ihr ihn dabei mit der Z-Taste anvisiert, ist euch der Treffer sicher. Nach ungefähr fünf oder sechs Treffern könnt ihr euer Schwert erreichen und es euch schnappen. Benutzt Lichtpfeile gegen seinen Kopf, um ihn zu lähmen, lauft dann hinter ihn und benutzt euer Schwert. Wenn euch die Magie-Energie ausgeht, ist dieser Kampf doppelt so schwer. Ihr werdet versuchen müssen, zwischen seinen Beinen hindurchzulaufen, wenn er euch angreift, und dann von hinten einen Angriff zu starten. Nach sechs oder sieben weiteren Treffern wird ihn Zelda mit ihrer Magie unten halten, so daß ihr irgendwann den letzten Treffer landen könnt. Gut gemacht, nach Ganondorfs Niederlage kann in Hyrule wieder Frieden einkehren. Und Link... nun, der hat eigentlich keine große Wahl, als Zelda die Zitadelle der Zeit schließt, und muß wieder sein normales Leben als normaler Kokiri-Junge führen.

Die Handelssequenz des erwachsenen Link

Dies ist etwas schwieriger als eure Kindheits-Handelssequenz, aber die Belohnung ist viel besser: Biggorons Schwert! Ihr müßt zuerst mit der Frau, die im Dorf Kakariko ihre Hühner sucht, reden. Sie gibt euch ein Ei, aus dem ein Taschenhuhn schlüpft.
Benutzt das Taschenküken an Talon, der im gegenüberliegenden Haus vor sich hinschnarcht. Bringt das Huhn zurück zu der Frau, nachdem es davongelaufen ist. Benutzt hier das Huhn und sie tauscht es gegen ein besonderes, blaues Huhn mit dem Namen Cojiro. Benutzt dieses Huhn an dem merkwürdigen Mann, der in den verlorenen Wäldern am früheren Aufenthaltsort des einzelnen Skull Kids schläft. Nachdem er aufgewacht ist, gibt er euch einen seltsamen Pilz. Bringt diesen in den geheimen Trank-Laden in Kakariko. Die Schwierigkeit hierbei liegt im dreiminütigen Zeitlimit, das ihr für diesen Weg habt, da der Pilz sonst schlecht wird. Dies ist auch der Fall, falls ihr den einfachen Weg über einen Teleport dorthin gehen wollt. Lauft also schnell aus den Wäldern heraus und schwingt euch auf euer Pferd. Nun schnell nach Kakariko und zum regulären Trank-Laden. Geht darin durch die hintere Tür und klettert draußen die Leiter hinauf in den geheimen Trank-Laden. Benutzt den Pilz vor der Frau hinter dem Tresen und sie gibt euch einen seltsamen Trank. Geht zurück in die verlorenen Wälder. An der Stelle des merkwürdigen Mannes sitzt nun ein kleines Mädchen. Im Austausch für den Trank überreicht sie euch eine Wilderer-Säge. Ihr müßt sie zum Chef der Zimmerleute im Gerudotal bringen. Er gibt euch dafür wiederum ein kaputtes Goronenschwert. Wer mag es reparieren können?

Nun, natürlich Biggoron, den ihr auf der Spitze des Todesberg-Passes finden könnt. Leider kann er momentan nicht arbeiten, da er Staub in den Augen hat. Er gibt euch ein Rezept für Augentropfen, das ihr zu König Zora in der Eishöhle bringen müßt. Er gibt euch für das Rezept einen Augapfel-Frosch, den ihr zum Wissenschaftler am Hylia-See bringen müßt. Wieder habt ihr dafür nur drei Minuten Zeit und diesmal wird es wirklich knapp. Am besten ist es, wenn ihr die Eishöhle durch den gefrorenen Wasserfall verlaßt und ins Wasser springt, um mit dem Strom bis zur hylianischen Steppe zu schwimmen. So könnt ihr Epona viel schneller erreichen. Falls ihr es schafft, macht der Wissenschaftler aus dem Frosch Biggorons Augentropfen. Diesmal habt ihr vier Minuten, um die Tropfen abzuliefern. Am besten ist es, wenn ihr die Abkürzung von den verlorenen Wäldern nach Goronia nehmt. Wenn ihr Biggoron die Augentropfen gebt, überreicht er euch einen Auftragszettel für das Schwert. Ihr müßt drei Tage warten (oder entsprechend oft die Hymne der Sonne spielen), bevor ihr Biggorons Schwert endlich in den Händen halten könnt.

Extras als erwachsener Link

Der Nachtschwärmer-Sammler
Nun, da der Hyrule-Marktplatz von Tod und Zerstörung geprägt ist, versucht ein merkwürdiger Mann, daraus Profit zu schlagen. Im kleinen Raum rechts, nachdem ihr den Marktplatz betreten habt (wo die Kamera das Spielgeschehen von weit oben zeigt), trefft ihr auf den Nachtschwärmer-Sammler. Nachtschwärmer sind die Geister, die durch das Land ziehen, und der Sammler ist bereit, eine Menge Geld für jeden davon zu zahlen. Ihr bekommt zehn Rubine für einen normalen Nachtschwärmer, wie z. B. die auf dem Friedhof von Kakariko, aber das große Geld verdient ihr euch erst für die großen Nachtschwärmer. Diese tauchen nur in der hylianischen Steppe auf und wenn ihr einen von ihnen fangen könnt, wird er euch 50 Rubine dafür geben. Falls ihr zehn große Nachtschwärmer fangen könnt, gibt er euch die vierte leere Flasche.

Das nützliche Auge der Wahrheit
Nachdem ihr das Auge der Wahrheit vom Grund des Brunnens aufgesammelt habt, könnt ihr relativ einfach an ein Herzstück gelangen. Als junger Link könnt ihr das Auge im Schatzkisten-Spiel auf dem Hyrule-Marktplatz benutzen. Ihr könnt damit erkennen, in welcher Kiste der Schlüssel für die Tür in den nächsten Raum ist. Der Besitzer merkt von alledem natürlich nichts.

JETZT JEDEN MONAT NEU!

Der Comic zur ProSieben-Zeichentrickserie!

ANIMANIACS

PINKY und BRAIN

BRAIN! MEINST DU NICHT, DIE LEUTE SIND MIT IHREN *VIDEO-SPIELEN* ZU BESCHÄFTIGT, UM EINE COMIC-ANZEIGE ZU LESEN?

DAS IST GENAU DER PUNKT, PINKY! WÄHREND ALLE GAME-FREAKS *GEBANNT* VOR IHREN *BILD-SCHIRMEN* SITZEN, WERDEN WIR DIE GELEGENHEIT NUTZEN UND DIE *WELTHERRSCHAFT AN UNS REISSEN!*

HEFT #1 MIT „GLOW IN THE DARK" COVER!

AM 17. FEBRUAR BEGINNT DIE NEUE WELTHERRSCHAFT!

... UND WER DANN DAS HEFT NICHT HAT, ERHÄLT AUCH NICHT DIE STAATSBÜRGERSCHAFT!

Dino COMICS

PINKY & BRAIN #1 • AB 17.2. ÜBERALL IM HANDEL!

... und die TV-Serie jeden Sonntag Vormittag auf ProSieben

ANIMANIACS, characters, names and all related indica are trademarks of Warner Bros. © 1999.

WORLDWIDE PUBLISHING

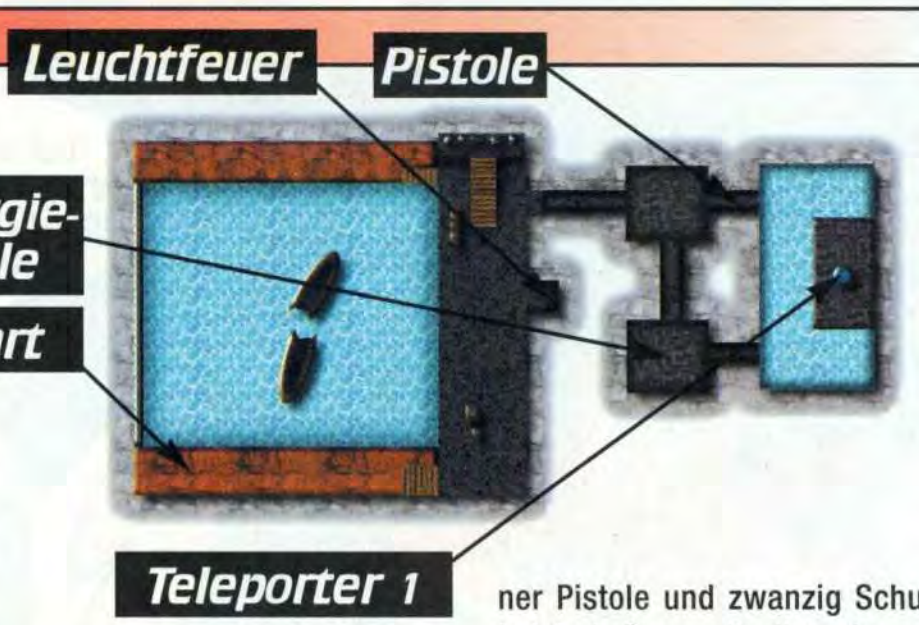
Teil 1

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Nur ihr könnt noch verhindern, daß der Primagen aus seinem Gefängnis flieht und die Welt mit seinen Dinosoid-Horden überrennt. Benutzt diese Lösungshilfe, um den ersten Abschnitt des riesigen Turok 2 nur mit ein paar Kratzern zu überstehen.

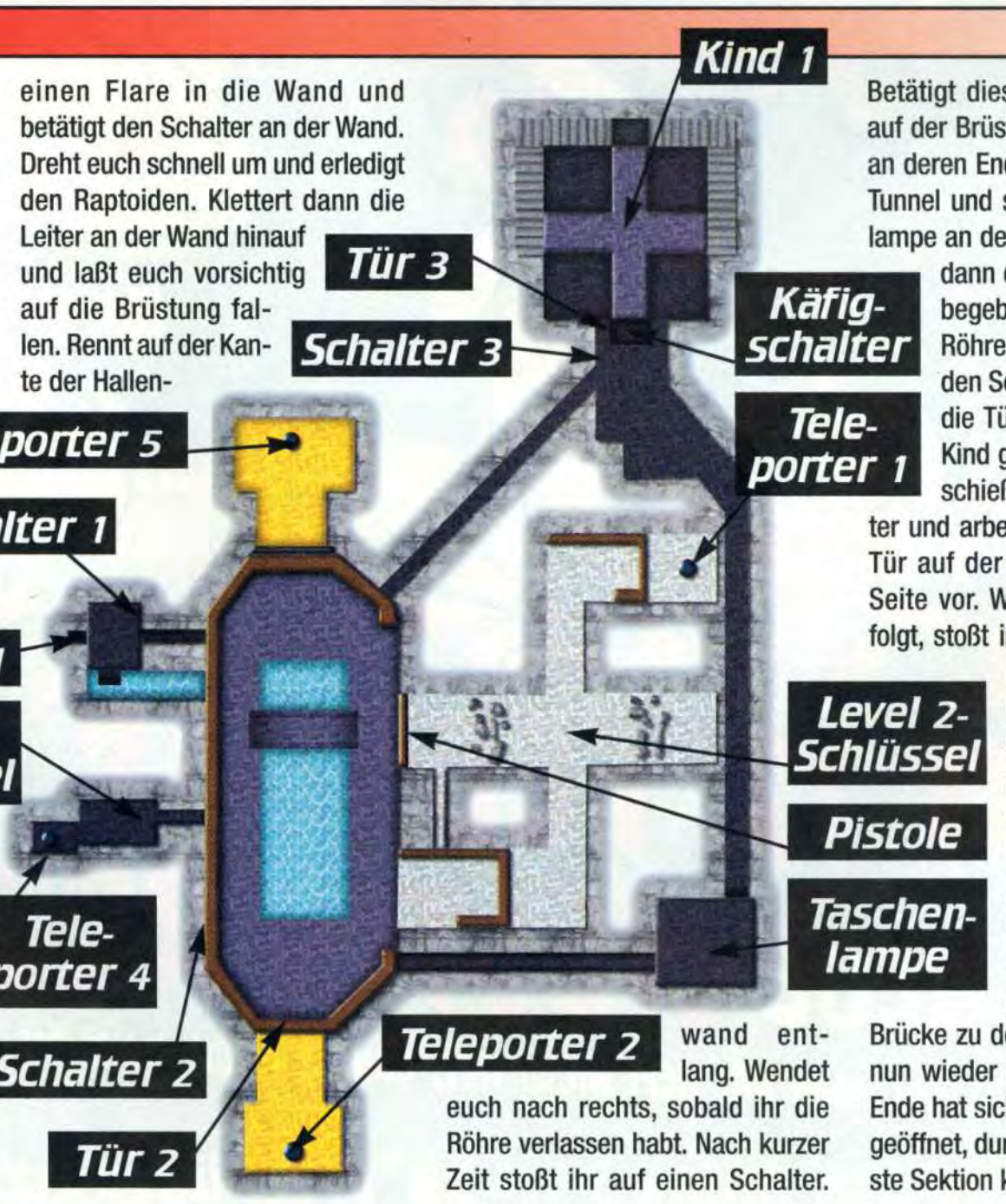
Level 1: Der Hafen von Adia – Abschnitt 1

Ihr beginnt euer Abenteuer in den Docks des Hafen von Adia. Springt ins Wasser und schwimmt unter jeden Bogen und zu dem Schiff, um die Lebenskraft-Symbole einzusammeln. Springt dann wieder auf die Docks und bewegt euch zu der steinernen Rampe. In einer Höhle vor der Rampe befindet sich das erste Signalfeuer. Schießt auf das Faß in der Nähe dieser Einbuchtung. Dann öffnet sich eine Geheimpassage. Klettert dort die Leiter hinauf und folgt dem Tunnelsystem, bis ihr die Energiezelle findet. Sammelt diese ein, kehrt zu dem Signalfeuer zurück und aktiviert es. Geht nun wieder durch die Geheimpassage und über den Punkt hinaus, an dem ihr die Energiezelle eingesammelt habt. Ihr fallt in einen überfluteten Raum. Benutzt den Flare, um die Umgebung auszuleuchten. Rennt auf die gegenüberliegende Seite. Dort befindet sich eine Leiter, die auf die Spitze der Plattform führt. Benutzt hier nicht den Teleporter, sondern springt mit einem Laufsprung an die zerbrochene Leiter auf der gegenüberliegenden Seite. Das mag zwar nicht im ersten Anlauf gelingen, doch werdet ihr mit einer Pistole und zwanzig Schuß belohnt. Sammelt alles ein und begebt euch dann wieder zu dem Teleporter, der euch in den nächsten Abschnitt bringt.



Abschnitt 2

Erklimmt die Leiter zu eurer Linken und folgt dem Weg. Hier könnt ihr Lebenskraft-Symbole aufsammeln. Laßt euch dann hinabfallen und geht den Korridor nach links. Benutzt die Flare-Pistole, um die Umgebung auszuleuchten. Nehmt die Pistole zur Hand, denn um die Ecke lauert der erste Raptoid. Sammelt den Level 2-Schlüssel an der Kreuzung ein und bewegt euch weiter in die entgegengesetzte Richtung. Dort erwarten euch die nächsten beiden Raptoiden. Erklimmt nun die Leiter, um euch mit weiteren Lebenskraft-Symbolen auszustatten. Schießt dann auf das Faß, damit sich ein schmaler Durchgang öffnet. Kriecht durch diese Passage. Hier findet ihr eine weitere Pistole. Erschießt in der Haupthalle den Endtrail und springt ins Wasser. Bewegt euch nach rechts. Hier befindet sich ein geheimer Tunnel, der zu einer Rampe führt, die aus dem Wasser ragt. Schießt einen Flare in die Wand und betätigt den Schalter an der Wand. Dreht euch schnell um und erledigt den Raptoiden. Klettert dann die Leiter an der Wand hinauf und laßt euch vorsichtig auf die Brüstung fallen. Rennt auf der Kante der Hallenwand entlang. Wendet euch nach rechts, sobald ihr die Röhre verlassen habt. Nach kurzer Zeit stoßt ihr auf einen Schalter. Betätigt diesen und bleibt weiter auf der Brüstung, bis ihr die Leiter an deren Ende erreicht. Folgt dem Tunnel und sammelt die Taschenlampe an dessen Ende ein. Nehmt dann die nächste Leiter und begebt euch in die nächste Röhre. Betätigt den folgenden Schalter und geht durch die Tür. Hier wird das erste Kind gefangen gehalten. Erschießt den Endtrail-Wächter und arbeitet euch dann zu der Tür auf der gegenüberliegenden Seite vor. Wenn ihr diesem Weg folgt, stoßt ihr auf einen weiteren Endtrail. Durchlöchert ihn und aktiviert den Schalter, um den Käfig zu öffnen. Vorsicht! Gleichzeitig erscheint in eurem Rücken ein Raptoid. Kehrt nach unten in die vorangegangene Sektion zurück und geht über die Brücke zu dem Kind. Begebt euch nun wieder in die Halle. An deren Ende hat sich mittlerweile eine Tür geöffnet, durch die ihr in die nächste Sektion kommt.

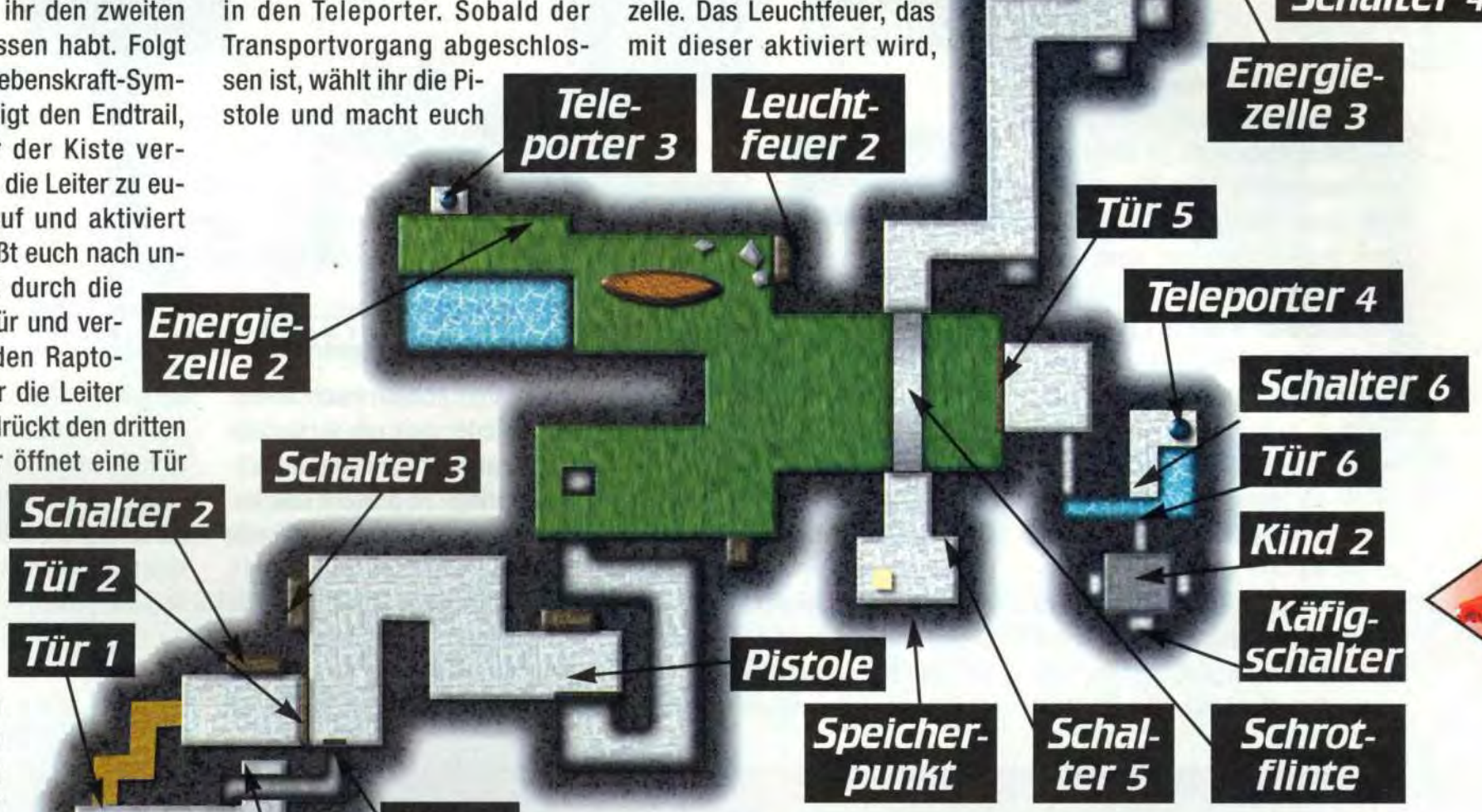


Abschnitt 3

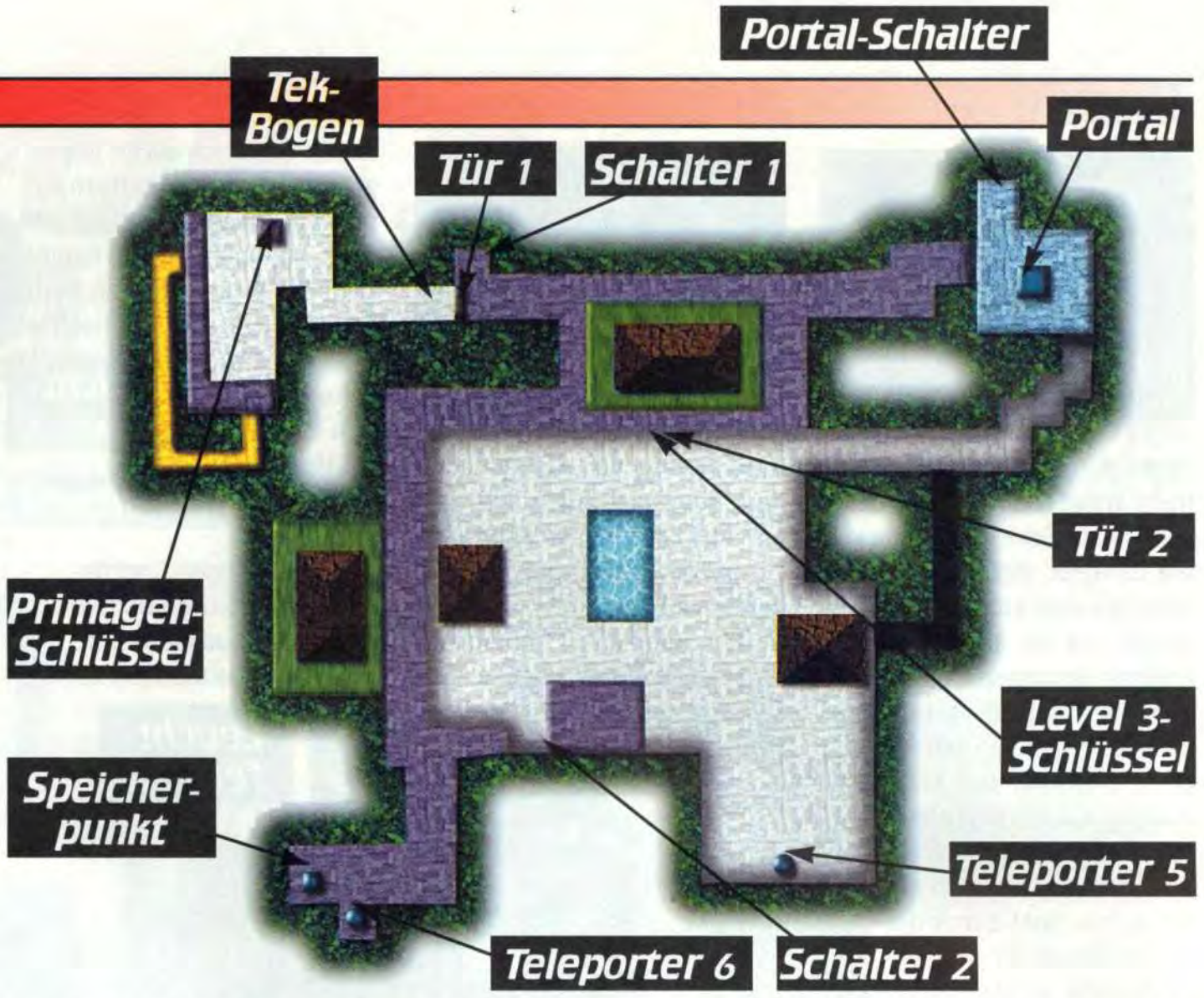
Beerdigt zunächst die zwei Endtrails. Wählt dann die Handkralle, geht um die Ecke und zerstückelt die Compys. Betätigt nun den Schalter und kehrt zu der Tür zurück, vor der ihr den zweiten Endtrail erschossen habt. Folgt dem Pfad aus Lebenskraft-Symbolen und erledigt den Endtrail, der sich hinter der Kiste verschanzt. Klettert die Leiter zu eurer Linken hinauf und aktiviert den Schalter. Laßt euch nach unten fallen, geht durch die nun geöffnete Tür und vernichtet die beiden Raptoren. Klettert hier die Leiter nach oben und drückt den dritten Schalter. Dieser öffnet eine Tür hinter euch. So könnt ihr zum Start zurückkehren und das goldene Kreuz einsammeln. Begebt euch dann wieder zu dem dritten Schalter und schleicht um die Ecke. Sobald ihr den nächsten Trümmerhaufen passiert, öffnet sich eine Tür und ein Endtrail springt hervor. Macht ihn nieder und springt auf die Säule, um die Pistole zu ergattern. Von dort könnt ihr zu einer höhergelegenen Leiter springen. Dort befindet sich Lebensenergie. Laßt euch dann nach unten fallen und geht durch die jetzt geöffnete Tür. Folgt dem Weg, bis ihr in offenes Gelände kommt. Schaut nach oben und schießt auf das Faß. Ihr werdet mit einer wahren Flut an Extragegenständen belohnt. Bewegt euch nun über das Hauptfeld zu dem Boot im Dock und erschießt den entfernten Endtrail. Ballert jetzt auf das Faß in seiner Nähe, um die zweite Energiezelle einzusammeln. Springt dann auf der

Ansammlung von Kisten neben dem Boot nach oben. Aktiviert hier das Leuchtfeuer. Kehrt jetzt zu der zuvor von dem Endtrail bewachten Tür zurück und geht in den Teleporter. Sobald der Transportvorgang abgeschlossen ist, wählt ihr die Pistole und macht euch schußbereit. Erlegt den versteckten Endtrail und betretet den Vorhof mit zwei weiteren Schiffen. Vernichtet den Raptoiden und steigt auf die Boote, auf denen Lebensenergie versteckt ist. In der Nähe der beiden Schiffe befindet sich eine Rampe, auf der ein Endtrail lauert. Ist dieser beseitigt, öffnet sich eine Tür an

der Spitze, durch die ihr den ersten von zwei Schaltern erreicht. Betätigt diesen und laßt euch seitlich von der Rampe fallen. Auf der anderen Seite hat sich nun eine Tür geöffnet. In dieser Nische befindet sich erneut ein Schalter, der eine Tür an der hinteren Mauer öffnet. Dort findet ihr die dritte Energiezelle. Das Leuchtfeuer, das mit dieser aktiviert wird, befindet sich hinter mehreren Kisten auf der gegenüberliegenden Seite der Rampe. Nun habt ihr den ersten Auftrag geschafft. Geht durch die Tür, die sich auf der Seite, an der ihr die Energiezelle gefunden habt, befindet. Folgt dem Korridor und sprengt unterwegs die Fässer in die Luft. Sobald ihr die Zugbrücke erreicht, wird diese heruntergelassen. Schnappt euch die Schrotflinte und macht aus dem Endtrail auf der gegenüberliegenden Seite ein Sieb. Betretet den nächsten Raum mit dem Speicherpunkt. Betätigt den Schalter an der Wand. Kehrt nun zu der Brücke zurück und springt an der Seite herunter. Setzt euren Marsch durch die Doppeltür fort. Springt in die hexagonale Röhre und folgt dem Wasserlauf bis zu der Leiter. Aktiviert hier den Schalter und springt dann über den Abgrund zu der zweiten hexagonalen Röhre. Über diese gelangt ihr zu dem zweiten Kind. Sobald ihr euch nach unten fallen laßt, erscheinen zwei Endtrails. Macht beide nieder. Dann erscheint ein Schalter an der hinteren Wand, der es euch erlaubt, das Kind zu befreien. Springt dann wieder über den Abgrund und folgt dem Korridor zu dem Teleporter.



Abschnitt 4



Ihr befindet euch nun in einem anderen Abschnitt der zweiten Karte (als Teleporter 4 auf Karte 2 gekennzeichnet). Feuert einen Flare ab und klettert die Leiter hinauf. Erledigt den Raptoiden, der dort auf euch wartet, steckt den Level 2-Schlüssel ein und rückt durch die hexagonale Röhre vor. Von dort fallt ihr auf die Brüstung, die die Halle umgibt. Wandert auf dieser entlang und begebt euch in den Teleporter (auf der Karte als Teleporter 5 ausgewiesen).

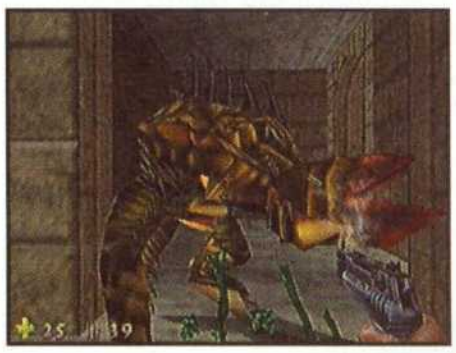
Stürmt in den Haupthof und folgt dem Weg rechts neben die Quelle. Auf halbem Weg kommt ihr an einer Leiter vorbei, die zu einer verschlossenen Tür führt. Diese öffnet sich, wenn ihr die drei Möwen, die über dem Hof kreisen, abschießt. Dazu müßt ihr jedoch eine höhere Schußposition erreichen. Folgt dem Korridor und aktiviert den Teleporter, indem ihr den Schalter dahinter betätigt. Kehrt dann zurück und bleibt weiter in dem Gang. Schlachtet die nächsten Raptoiden, bis ihr den Balkon erreicht, von dem aus ihr die Möwen am besten anvisieren könnt. Schießt dann einen Flare hinter die erste Hütte. Dort befindet sich ein Geheimgang, der zu dem ersten Schalter führt. Dieser öffnet die Tür zu dem Tek-Bogen. Es macht keinen Sinn, jetzt weiter in diesen Abschnitt vorzudringen. Ihr müßt später mit dem Sprung-des-Glaubens-Talisman zurückkehren, um einen der Primagen-Schlüssel ergattern zu können. Nehmt den Bogen und bleibt auf der Brüstung. Geht am Ende dieser Ebene zu dem der Quelle gegenüberliegenden Balkon und schaut nach unten. Dort befindet sich ein versteckter Schalter in einer erhöhten Einbuchtung. Springt zu diesem und betätigt ihn, damit sich die Geheimtür hinter dem Wasserfall öffnet. Springt dann nach unten. Bedenkt, daß sich nun ein Endtrail auf der gegenüberliegenden Seite befindet, wenn ihr euch auf die Quelle zubewegt. Vernichtet ihn und betretet die Quelle, um den Level 3-Schlüssel aufzunehmen. Kehrt dann wieder auf die Brüstung zurück, umrundet diese und geht diesmal geradeaus, anstatt euch von dem Balkon fallen zu lassen. So erreicht ihr den Teleporter 6.

Abschnitt 5

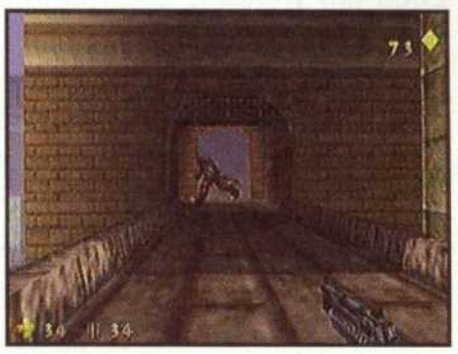
Geht vom Startpunkt nach vorne, greift den Tek-Bogen auf und zieht euch dann wieder zurück. Wartet, bis die zwei Raptoiden um die Ecke gerannt kommen, und macht diesen den Garaus. Rennt um die Ecke und stürmt auf den Endtrail zu. Laßt die Schrotflinte sprechen. Springt dann auf die Ruinen und folgt der Kurve, bis ihr die Leiter an der Wand sehen könnt. Springt von der höchsten Stelle der Trümmer an die Leiter, klettert nach oben und betätigt dort den Schalter. Laßt euch dann nach unten fallen. An der gegenüberliegenden Wand hat sich nun eine neue Tür geöffnet. Folgt dem Gang und krallt euch die Schrotflinte an dessen Ende. Jetzt klappen die Wände zur Seite und dienen als Brücken. Erledigt die Raptoiden, die in Zweier-Gruppen auftauchen. Geht nach vorne und hinten und betätigt die erscheinenden Schalter, bis ihr in den hinteren Teil vordringen könnt. In diesem Raum befindet sich das Kind. Aktiviert den Schalter, damit sich der Käfig öffnet und ihr das Kind befreien könnt. Kehrt zu den Trümmerbrocken im Hauptabschnitt zurück und begebt euch zu dem großen Becken. Neben dem Wasserfall in der rechten oberen Ecke befindet sich zu jeder Seite ein Schalter. Aktiviert beide, damit sich eine Tür unter der Quelle öffnet und ihr zu dem nächsten Teleporter vorstoßen könnt.

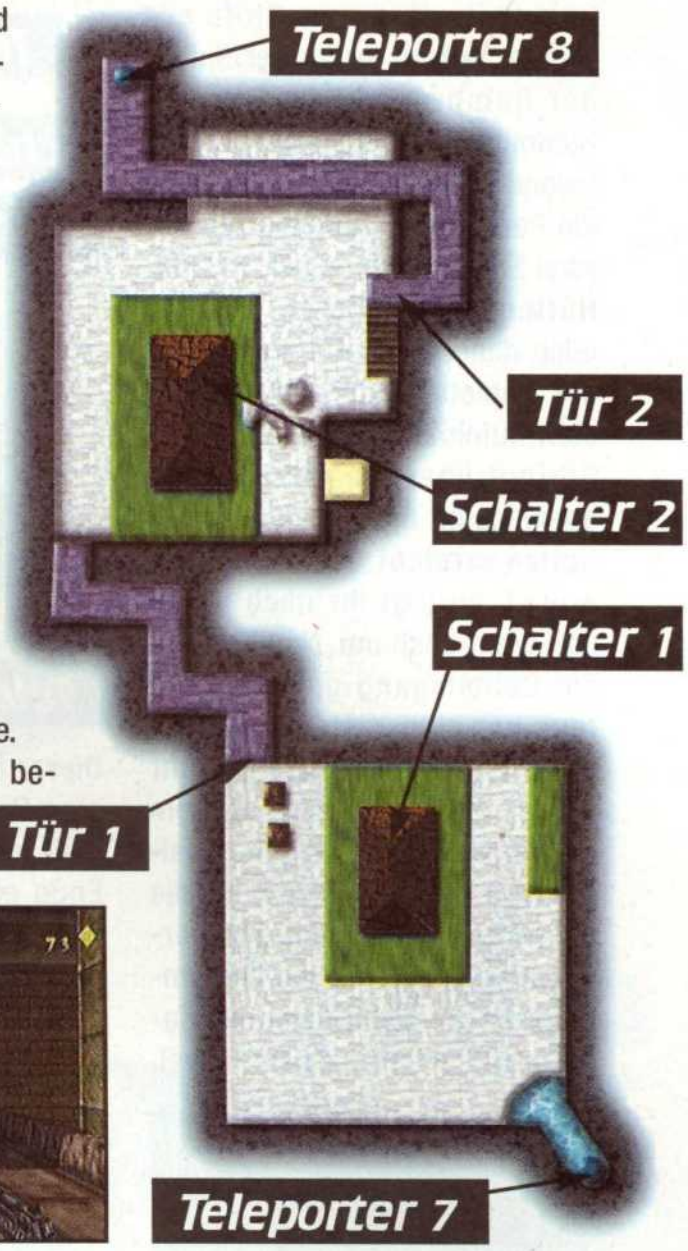
Abschnitt 6

Verlaßt in diesem Abschnitt die Quelle und rennt zu dem Haus. Dieses könnt ihr durch das große Loch in der Wand betreten. Geht in den hinteren Teil des Raumes. Dort könnt ihr den Schalter an der rückwärtigen Wand betätigen. Außerdem könnt ihr auf die Kisten am Fußende der Betten schießen,



um versteckte Gegenstände freizulegen. Hinter dem Haus befinden sich drei Zielscheiben. Hier könnt ihr den Gebrauch des Bogens üben, zumal dessen Zielvorrichtung nicht immer präzise ist. Geht dann auf die gegenüberliegende Seite des Hauses, auf der sich ein durch Lebenskraft-Symbole markierter Pfad befindet. Dieser führt zu einem anderen Haus. Sammelt vor dem Betreten alle Gegenstände ein. Hier treiben keine Monster ihr Unwesen. Geht dann in der unteren Etage zu der dunklen Einbuchtung und erleuchtet diese mit einem Flare. Nun entdeckt ihr eine Tür, die in das Haus führt und vorher in den Schatten versteckt war. Geht hindurch und rennt in den hinteren Raum. Dort befindet sich ein Schalter, der die Tür auf der gegenüberliegenden Seite der Wand an der Spitze der Rampe öffnet. Verlaßt das Haus und seid bereit, den Endtrail am Ende der Rampe wegzupusten. Stürmt nach oben und folgt dem Gang. Dieser führt über die nun herabgelassene Brücke. Zieht die Shotgun. Denn sobald ihr zur Hälfte über die Brücke seid, öffnet sich auf der anderen Seite eine Tür und ihr werdet von einem Endtrail angegriffen. Zieht den Abzug, sobald die Tür sich öffnet. Dann hat er keine Chance. Folgt dem Korridor und benutzt den Teleporter an dessen Ende.

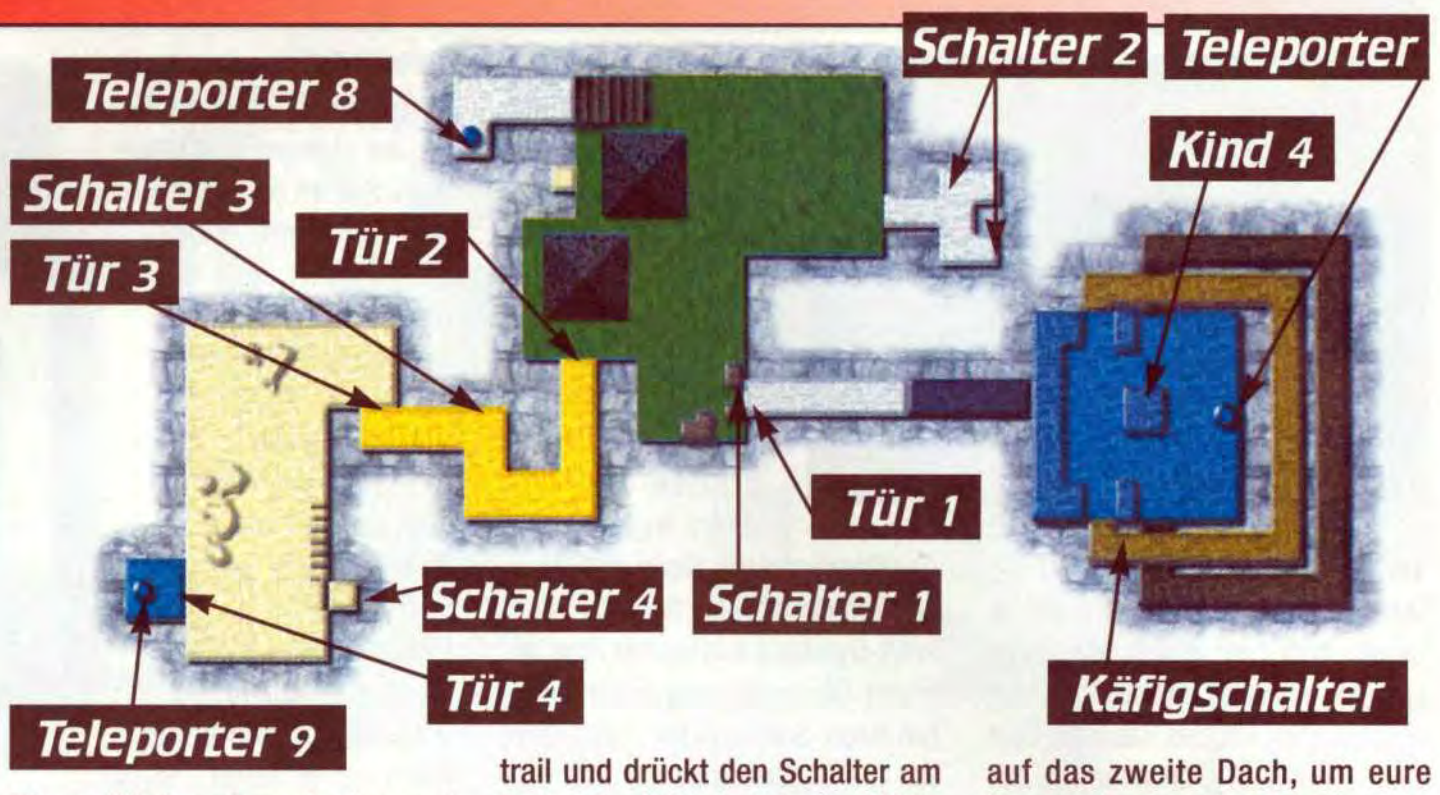




CE
good vibrations ...
LX4 Tremor
Das Rumble Pak, das keine Batterien benötigt. Rüttelt Xtra stark!
Unverb. Preisempf. 29,95 DM
LX4 Tremor + 1MB
LX4 Tremor mit integrierter 1MB-Memory Card
Unverb. Preisempf. 49,95 DM
G64 Controller
Das ergonomische N64-Joypad mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf verschiedenen Designs. Mit Memory Card-Schacht
Unverb. Preisempf. 59,95 DM
G64 Lenkrad mit Rumble-Technik
• Das neue analoge N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
• Benötigt keine Batterien
• Digitale Fingertip-Schaltung
• Analoges Gas- und Bremspedal
• Ergonomisches Design
Unverb. Preisempf. 139,95 DM
Jetzt im gut sortierten Fachhandel
Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48
GAMESTER
THE UNFAIR ADVANTAGE
VIDIS
Nintendo64 und Rumble Pak sind eingetragene Warenzeichen.

Abschnitt 7

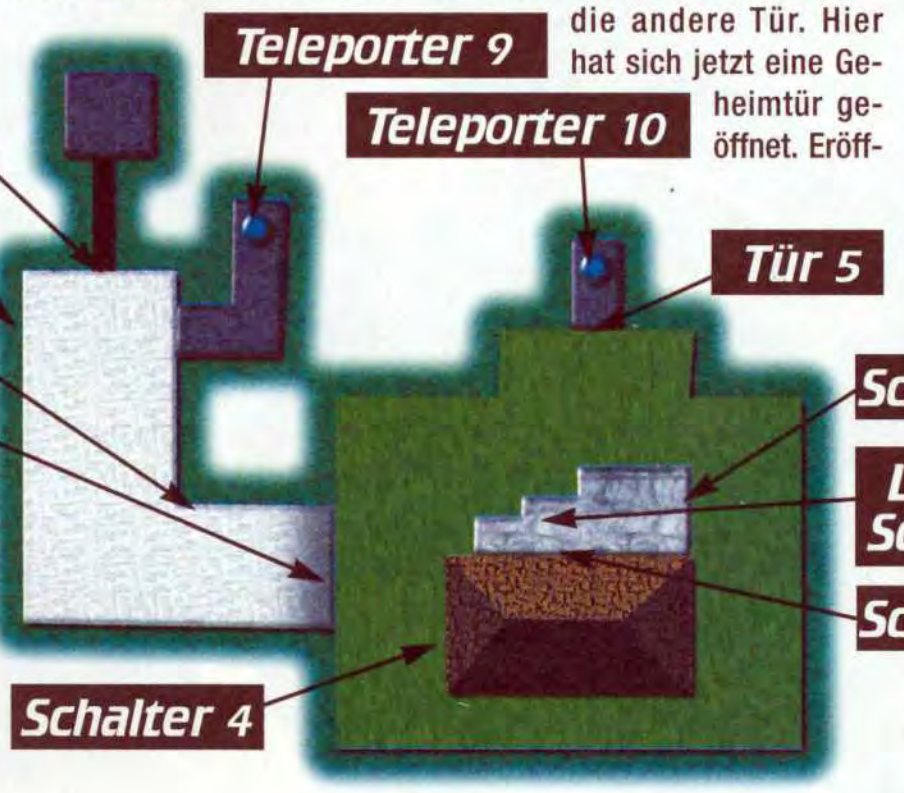
Sobald ihr in dieser Stufe erscheint, wartet ihr an der Spitze der Rampe und erledigt den Raptoiden, sobald dieser die entlegene Mauer durchbricht. Rennt die Rampe hinab und metzelt die zwei Endtrails nieder, die um die Hütten patrouillieren. Begebt euch dann in die entfernte Ecke des Gebiets, in der mehrere Kisten aufeinandergestapelt sind. Springt über die Kisten nach oben, bis ihr den Schalter an der Spitze erreicht. Ist dieser gedrückt, springt ihr nach unten und dreht euch um. Nun hat sich ein Geheimgang geöffnet, der teils von den Kisten blockiert wird. Geht hier hinein und ihr kommt zu dem Punkt, an dem das letzte Kind gefangen gehalten wird. Laßt euch sofort auf die unterste Ebene fallen und vernichtet den Endtrail, der hier umherwandert. Wählt dann die Flares und sucht nach einem Tunnel.



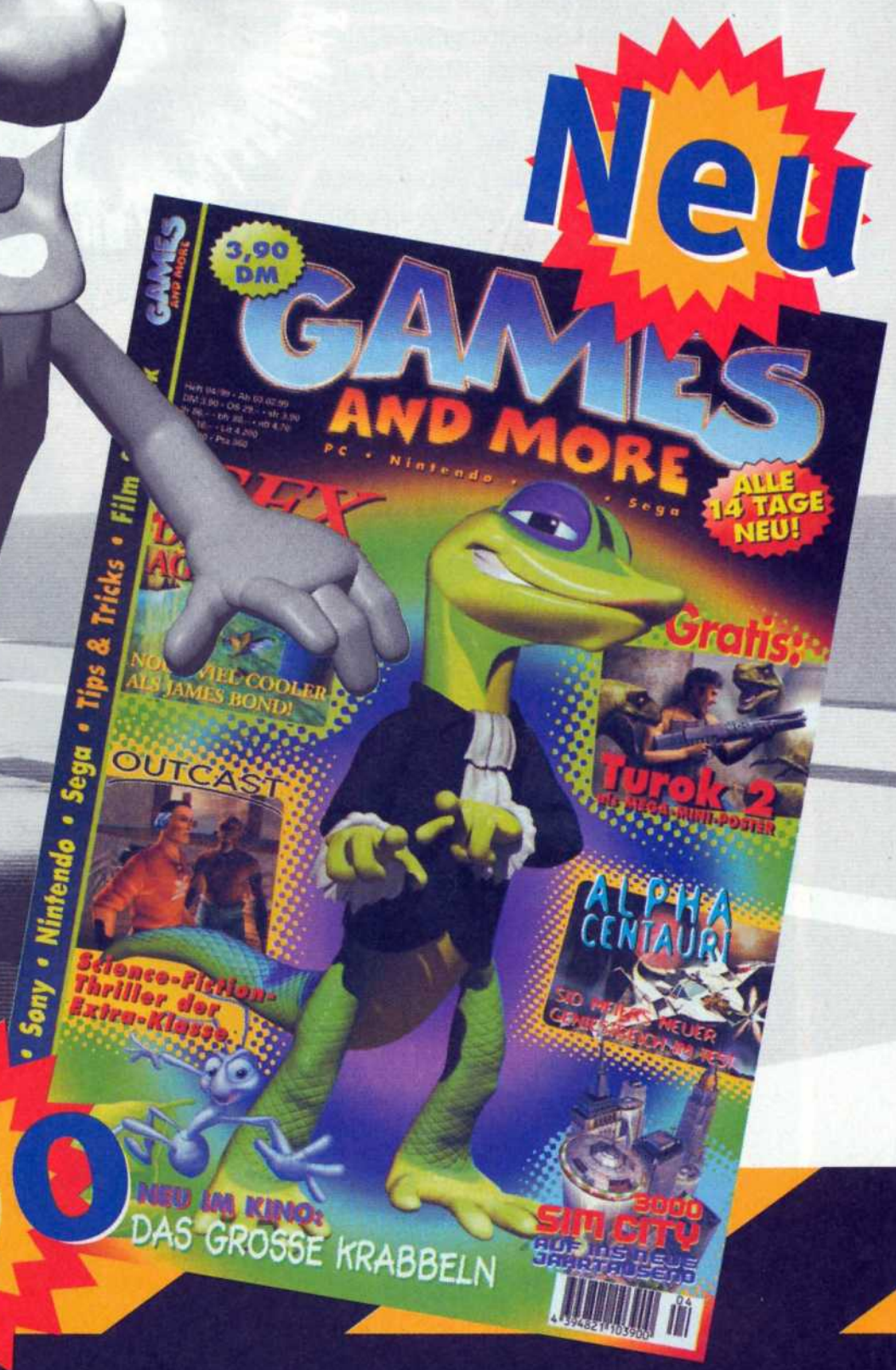
Dieser führt euch nach oben auf eine Brüstung und dann nochmals zu einem Tunnel, an dessen Ende ein weiterer Endtrail auf euch wartet. Stellt ihn kalt und folgt dem Tunnel, bis ihr an eine Tür zu eurer Rechten kommt. Diese führt zurück in den Hauptabschnitt. Geht ihr durch diese hindurch, so fallen Rampen herab, über die ihr zu dem Kind gelangen könnt. Springt an die Leiter, die zu dem Käfig führt, und wendet euch nach links. Dort führt eine Brücke in eine weitere Passage. Folgt dieser, überrumpelt unterwegs den letzten Endtrail und drückt den Schalter am Ende. So öffnet sich der Käfig und ihr könnt das Kind befreien. Laßt euch dann wieder auf die unterste Ebene fallen und sucht mit Hilfe der Flares nach dem Teleporter, der euch in den Hauptbereich des Abschnitts zurückbringt. Geht die große Rampe am Level-Beginn zurück nach oben und springt von dort auf das Dach der ersten Hütte. Dreht euch, damit ihr auf die Wand sehen könnt. Hier befindet sich ein Schalter. Springt dorthin, drückt ihn und ihr öffnet die Tür nahe dem Loch, durch das zuvor der Raptoid gebrochen ist. Springt auf das zweite Dach, um eure Energie komplett aufzufrischen. Kümmert euch dann um den neu erschienenen Raptor. Geht danach durch die zuletzt geöffnete Tür und betätigt die beiden Schalter. Da sich hier noch ein zweiter Raptor befindet, müßt ihr vorsichtig sein. Folgt dem Gang und brecht jeden Widerstand, bis ihr den Schalter am Ende erreicht. Zieht ihn, um in den letzten Hof dieses Abschnittes zu kommen. Rennt die Rampe an der Seite hinauf und erschießt den Endtrail. Zieht dann den letzten Schalter, damit sich die Tür zu dem Teleporter öffnet.

Abschnitt 8

Folgt von Beginn an dem Gang und geht zum ersten Schalter, der die Tür an der rückwärtigen Wand öffnet. Erklimmt die Leiter und erledigt den Endtrail in dem rückwärtigen Raum. Dann könnt ihr diesen betreten und euren Munitionsvorrat auffüllen. Sind die Pistolen- und Schrotkugeln verstaut, kehrt ihr in den Hof zurück. Betätigt dort den zweiten Schalter, der die große Tür zu der Hütte öffnet. In diesem Moment prasseln zwei Raptoiden auf euch los, die ihr mit einem Kugelhagel empfangen solltet. Rennt auf die Seite der Hütte und erschießt den Endtrail, bevor dieser zucken kann. Schießt dann auf die Fässer, um mit Extras überhäuft zu werden. Wendet euch von den Fässern ab und betretet die Hütte durch die Hintertür. Dort befindet sich ein Schalter. Aktiviert ihn und rennt auf die andere Seite des Gebäudes. Betretet dieses nun durch die andere Tür. Hier hat sich jetzt eine Geheimtür geöffnet. Eröffnet sofort das Feuer auf den Endtrail und betätigt den Schalter hinter dem Bücherregal. Verlaßt die Hütte und erklimmt die nun verlängerte Leiter, die auf das Dach führt. Dort sackt ihr einen Level 2-Schlüssel ein. In diesem Augenblick wird ein Endtrail durch die Mauer brechen. Sorgt dafür, daß er zusammenbricht, und geht durch das Loch. Dort ist der letzte Schalter versteckt, der die Tür zum nächsten Teleporter öffnet.



Immer schneller



nur 3,90

Alle 14 Tage neu und aktuell!

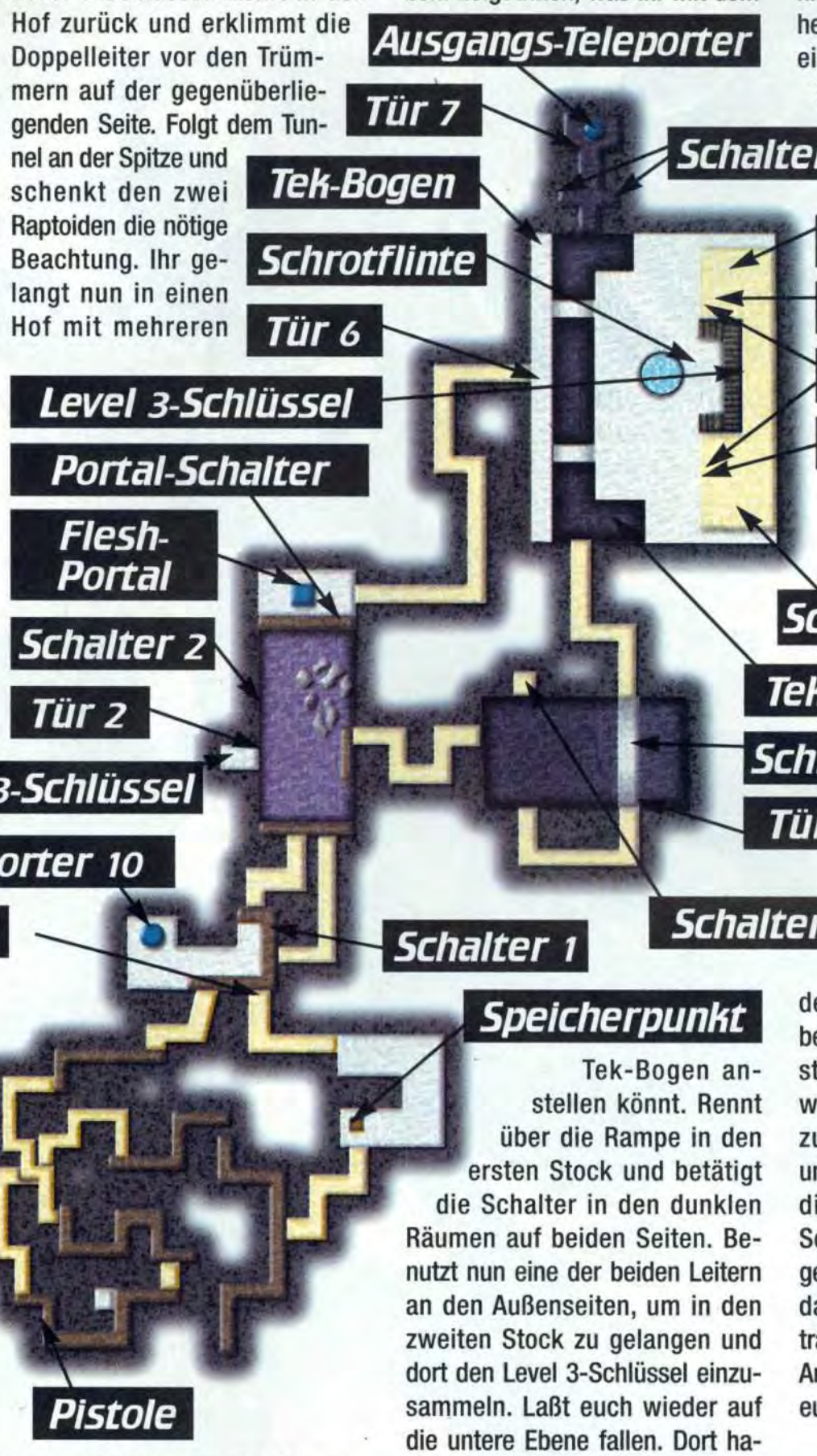
PC • Nintendo • Sony • Sega

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Abschnitt 9

Rückt im nächsten Abschnitt vor, bis ihr in den weiten Hof kommt. Wendet euch nach der Tür nach links und erledigt die beiden Endtrails. In der Ecke befindet sich auf einigen Kisten ein Schalter. Betätigt ihn und begebt euch zu der Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Hofes. Ein kurzer

Gang mündet in einen weiteren Hof. Wählt rasch die Schrotflinte und macht die Raptoren platt, bevor sie euch zuviel Schaden zufügen. Um die Ecke befindet sich ein Speicherpunkt und ein weiterer Tunnel, der zu einer Steg-Passage überleitet. Diese ist eine üble Angelegenheit. Wer über den Rand stolpert, haucht sein Leben aus. Außerdem müßt ihr unterwegs alle Endtrails erwischen, damit sich die Türen öffnen. Sobald ihr auf dem Steg seid, geht ihr nach rechts bis zum Ende. Wenn ihr hier nach unten seht, könnt ihr einen tiefergelegenen Steg erkennen. Hechtet mit einem Laufsprung zu diesem hinüber, damit ihr euren Marsch fortsetzen könnt. Folgt nun diesem Steg, geht durch die Tür und bearbeitet schnell den dort lauernden Endtrail. Setzt euren Lauf zu der nächsten Brüstung fort. Am Ende des Korridors warten zwei Endtrails, die euch von der gegenüberliegenden Seite unter Beschuß nehmen. Benutzt die Zielvorrichtung des Tek-Bogens, zoomt die Unholde heran und jagt ihnen einen Pfeil in den Schädel, bevor sie lästig werden. Arbeitet euch weiter auf dem Steg voran und feuert auf alles, was sich bewegt. Am Ende dieser Passage befindet sich eine Einbuchtung mit einem Ultra-Lebensenergie-Symbol. Folgt weiter der Brüstung und schießt auf die Endtrails. Dann gelangt ihr zu einer abschließenden Brüstung über einem weiten Hof. Laßt euch nach unten fallen und erklimmt die Leiter an der linken Wand. Dort oben befindet sich ein Schalter. Betätigt ihn, laßt euch hinabfallen und plündert in dem Geheimraum – hinter den Kisten, die ihr auf dem Weg zur Leiter passiert habt – den Level 3-Schlüssel. Kehrt in den Hof zurück und erklimmt die Doppelleiter vor den Trümmern auf der gegenüberliegenden Seite. Folgt dem Tunnel an der Spitze und schenkt den zwei Raptoiden die nötige Beachtung. Ihr gelangt nun in einen Hof mit mehreren



Tek-Bogen anstellen könnt. Rennt über die Rampe in den ersten Stock und betätigt die Schalter in den dunklen Räumen auf beiden Seiten. Benutzt nun eine der beiden Leitern an den Außenseiten, um in den zweiten Stock zu gelangen und dort den Level 3-Schlüssel einzusammeln. Laßt euch wieder auf die untere Ebene fallen. Dort haben sich unterdessen zwei Türen am Fuße der Rampe geöffnet. Betätigt die beiden in diesen Räumen befindlichen Schalter und die Tür am unteren Ende des Hofes öffnet sich. Rennt hindurch und ihr steht vor dem Flesh-Portal. In dessen Nähe befindet sich eine Leiter, die nach unten zu einem Schalter führt, der es aktiviert. Drückt diesen und springt in das Portal. Ihr werdet an einen anderen Ort teleportiert. Rennt im Flesh-Tempel nach vorne und sammelt den Sprengkopf ein. Bevor ihr diesen Compys. Wählt den Tek-Bogen – ihr könnt die Viecher mit einem Pfeil erwischen. Nehmt im Hof die Leiter zur Linken, betätigt den Schalter und erklimmt dann die Leiter zur Rechten. Folgt dem Tunnel und überquert die Brücke. Für die Raptoren-Horde solltet ihr die Schrotflinte bereithalten. Nach einem weiteren Korridor gelangt ihr in eine lange Hofpassage. Rechts befindet sich ein Tek-Bogen. Schnappt ihn und stürmt den Korridor entlang. Erledigt die zwei Endtrails. Wendet euch vor dem Ende nach links und erklimmt die Leiter. Rennt schnell über die steinernen Brücke zu dem entfernten Gebäude. Wenn ihr nahe genug seid, können euch die Endtrails im zweiten Stock nichts mehr anhaben. Zeigt ihnen, was ihr mit dem Tek-Bogen anstellen könnt. Rennt schnell über die Rampe in den ersten Stock und betätigt die Schalter in den dunklen Räumen auf beiden Seiten. Benutzt nun eine der beiden Leitern an den Außenseiten, um in den zweiten Stock zu gelangen und dort den Level 3-Schlüssel einzusammeln. Laßt euch wieder auf die untere Ebene fallen. Dort haben sich unterdessen zwei Türen am Fuße der Rampe geöffnet. Betätigt die beiden in diesen Räumen befindlichen Schalter und die Tür am unteren Ende des Hofes öffnet sich. Rennt hindurch und ihr steht vor dem Flesh-Portal. In dessen Nähe befindet sich eine Leiter, die nach unten zu einem Schalter führt, der es aktiviert. Drückt diesen und springt in das Portal. Ihr werdet an einen anderen Ort teleportiert. Rennt im Flesh-Tempel nach vorne und sammelt den Sprengkopf ein. Bevor ihr diesen erreicht, werdet ihr zum Anfang des Abschnitts zurückversetzt. Stürmt erneut nach vorne und knöpft euch die nun erschienenen Fleischfresser vor. Hier erweisen sich Schrotflinte und Explosivmunition als passend. Laßt sie nahe herankommen und verpaßt ihnen eine Ladung – dann nimmt der Spuk ein jähes Ende. Sammelt den Nuklear-Baustein ein und springt in das Portal. Geht den Weg zurück, den ihr durch die Passage zu dem langgezogenen Hof gekommen seid. Betretet die Passage am Ende und betätigt die beiden Schalter, die sich an den Seiten der mittleren Tür befinden. Nehmt dann die letzte Tür, um in den Ausgangs-Teleporter zu hechten. Nehmt zuvor die gesamte Munition und wählt die Schrotflinte. Jetzt erscheint ihr neben dem ersten Totem. Rennt schnell nach vorne zu den Endtrails. Diese sind damit beschäftigt, das Segment zu zerstören, und schenken euch nur wenig Beachtung. Verschießt zunächst die Explosivmunition und dann das normale Schrot. Da die Munitionsvorräte auf dem Schlachtfeld immer wieder neu gesetzt werden, könnt ihr bei Bedarf nachrüsten. Sind alle Endtrails erledigt, werdet ihr zu dem Angelpunkt teleportiert und könnt euch Level 2 widmen.

Auch im zweiten Spielabschnitt lassen wir euch nicht allein. Lest in der kommenden Ausgabe, wie Turok durch das Abenteuer gelangt, ohne unnötig Federn zu lassen!

NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have fun, baby!

KREIIIISCH!

! Jetzt noch rasanter!
! Jetzt noch fetter!
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Megazín für mehr Konsolenspaß!

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Tausche oder verkaufe Turok (orig. Verp.) gegen San Francisco Rush. Tel. 06371/12970 fragt nach Maurice

Tausche Sega Saturn mit zahlreichen Spielen gegen Nintendo mit Spielen, Tel. 09922/6756

Verkaufe Star Wars SoTE, Mario Kart und Hangtime, Preis nach Vereinbarung. Tel. 030/5616066 bitte nur von 19-21 Uhr anrufen

Verkaufe Extreme G2 für Nintendo 64, nie gebraucht, mit Anleitung für 90,- DM.
Tel. 0041/552105664 Dominik verlangen

Verk. F1 WGP, Forsaken, M: Im., 2 Shooter, je 80,- DM, DKR 60,- DM, Mario 50,- DM, alles + 2 Mem. Cards 470,- DM, üb. Versand bei letztem Angeb. Tel. 18-21 Uhr 02522/2058

Verk. Blast Corps 55,- DM, Rampage World Tour 70,- DM, Aerofighters Assault 65,- DM. Tel. 07231/481222 fragt nach Simon

Top Gear Rally (us) 55,- DM, NFL Quarterb. Club (us) 80,- DM, Beat 'em Up (us) 50,- DM, suche auch Importspiele, nur mit Hülle + Anleitung. Tel. 05221/981655

Verk. Bomberman für 50,- DM u. ISS 64 für 60,- DM, beides mit Anleitung, aber ohne Verpackung, meldet euch unter Tel. 034658/21570 Tim

Verkaufe: Fighters Destiny, WWF Warzone, Controller Pak und Rumble Pak oder tausche gegen WCW/NWO Revenge, WipEout 64. Tel. 02761/64983

Verkaufe Yoshi's Story, Pole Position für je 55,- DM, suche Turok 2 und FIFA 99.
Tel. 06403/8817 fragt nach Mario

Verk. M: Imp. und 2 Shooter für je 80,- DM, alles + 2 Memory Cards (256k) 22,- DM, übern. kein Porto bei Einzelverkauf! Tel. 02522/2058 bis April ab 15 Uhr

Hey Schweizer! Ich tausche meinen N64 m. 2 Controllern, 4 Spielen u. Rumble Pak gegen PlayStation m. 2 Controllern, 4 Spielen u. Memory Card, nur Schweiz: Oliver Raduner, Am Rosenberg 18, 9410 Heiden

Verk. M: Impossible 60,- DM, Prügelspiel 50,- DM, Pilotwings u. Turok je 40,- DM, WWF 70,- DM, F1 PP 30,- DM, ISS 64 50,- DM, NHL B. 98 60,- DM. Tel. 07652/1495 Peter

Stop! Verkaufe N64 mit Controller + Yoshi's Story 180,- DM, Extreme G 90,- DM, FIFA 98 70,- DM, Pilotwings 60,- DM. Tel. 05381/70222 ab 14 Uhr

Tausche NFL Quarterback Club 98 gegen V-Rally. Tel. 0791/48069 ruft an!

Verkaufe Turok 1 65,- DM, FIFA 98 80,- DM und W.G. 3D H. 50,- DM, ruft Mo, Mi-So an und fragt nach Thomas. Tel. 0751/551350

Ich verkaufe Bomberman 64 für 60,- DM und suche Turok 2 und WipEout 64 für billigen Preis, ruft an! Tel. 09446/2693 oder 09446/7945 fragt nach Benny

Verkaufe ISS 64 u. Clayfighter für je 50,- DM o. tausche gegen andere Spiele.
Tel. 02163/89482 fragt nach Benjamin

Tausche Zelda gegen Star Wars R.S. o. V-Rally, biete noch Nagano, SoTE, suche Expan. Pak, LX 4 1MB, F-Zero X u. a. Tel. 05401/34489 ab 18 Uhr

Tausche Frankreich, Overdrive, F1 WGP gegen Turok 2, V-Rally o. WCW/NWO Rev., suche LX4 Tremor + 1 MB, zahle 40,- DM.
Tel. 04141/68225 Sebastian

Verkaufe DKR, Bomberman, Yoshi's Story, NBA HT, Banjo-Kazooie, Preis nach Absprache, Anrufe ab 18 Uhr. Tel. 02691/924425 oder 92440

Verkaufe Star Wars Shadows of the Empire und Super Mario Kart 64, ruf einfach an und frag nach Darius. CH-Tel. 02246/2637

Star Wars 30,- DM, ISS 64 35,- DM od. Tausch 2:1 geg. Body Harvest od. Bust-A-Move, FF 7 u. Breath of Fire 3, Tausch geg. Alundra od. Wild Arms. Tel. 03521/454619 ab 15 Uhr, Roland

Verkaufe oder tausche FIFA 64 gegen Bust-A-Move 3DX oder gegen 60,- DM.
Tel. 07023/73443 fragt nach Tobias

Verkaufe Spiele für N64: FIFA 98 70,- DM, Turok 40,- DM, F1 W.G. 65,- DM, Pilotwings 60,- DM, Lamborghini 60,- DM. Tel. 09122/632670

Verk. 3D-Action-Spiel, Top Gear Overdr. 100,- DM, Forsaken 80,- DM, SM 64, Extreme G, Turok (uk) 50,- DM, Gamebuster 70,- DM, Lsg. V. B. u. K. 15,- DM, PAL + Neu! Tel. 069/636542

SUCHE NINTENDO 64

Suche für Nintendo 64 3D-Action-Spiel, Tel. 02678/1094

Suche Kampfspiele, zahle gut.
Tel. 03533/810448 fragt nach Carsten! Für N64!

Suche Wave Race, 3D-Action-Spiel, Turok 1, Star Wars, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 04955/7494

Suche Mission: Impossible, zahle 70,- DM + Porto. Tel. 04106/73493 Marcel

Suche Bio Freaks, 1080°, Bust-A-Move 1, 2, 3, Prügelspiel, Game Buster, Game Killer und Codes, tausche geg. And. + Geld.
Tel. 0551/5313600 Paul

Suche 3D-Action-Spiel für 100,- DM und Mission: Impossible für 60,- DM, beides für 160,- DM. Lukas Bachhofer, Belchenstr. 50c, 79336 Herbolzheim. Tel. 07643/40710

Suche WCW Revenge, suche Leute, mit denen ich Codes tauschen kann. Schreibt an: Stephan Euler, D.-Bonhöffer-Str. 49, 01877 Bischofswerda

Suche F-Zero X, biete: Banjo-Kazooie, Turok, Fighters D., Top Gear Rally oder Mission: Impossible. Tel. 03844/811924 täglich ab 17 Uhr, fragt nach Tony

Shadows of the Empire Tel. 09406/1574, Benjamin Hafner, Am Stärzenbach 24, 93098 Moosham

Suche Chameleon Twist für unter 100,- DM (Spiel kann auch gebraucht sein!).
Tel. 0203/667476, fragt nach Benny!

VERKAUFE NINDENDO 64

Verk. für N64 Iggy's Reckin' Balls (PAL) und Gex 64 (us) mit Converter für 200,- DM, übernehme Portokosten. Tel. 02131/949066

Verkaufe Extreme G und Lylat Wars mit Rumble Pak, Preis Verhandlungsbasis (fast wie neu), kein Tausch! Tel. 08433/5260 fragt nach Franz, verk. evtl. auch FIFA 98

Top Drive-Lenker mit Pedalen, Gangschaltung N64, PSX, Sat und Rumble Pak kompl. für 120,- DM per NN. Tel. 04664/1472

Yoshi's Story 65,- DM + Cruis'n USA 50,- DM, sehr gut erhalten mit Verpackung, Beschreibung usw. Tel. 02777/369 Christopher

Verk. od. tausche Diddy Kong Racing u. Cruis'n World gegen Buck Bumble od. V-Rally Champions. Tel. 0871/41714 ab 15 Uhr, Michael, ruft an!

Verk. für N64: Turok 2 80,- DM, Zelda 90,- DM und F-Zero X 70,- DM, wenn möglich komplett, evtl. einzeln, alles nagelneu, suche Lylat Wars 40,- DM. Tel. 09472601

Verk. Star Wars SoTE 50,- DM, Lylat Wars 50,- DM o. Rumble Pak o. Verpackung. Zeppik Marc, Baumschulenweg 79, 03253 Doberlug-Kirchhain

Stop! Mario 64, Mario Kart 64, Bomberman 64 (alle mit Anl.), Lylat Wars (ohne Anl.), jedes Spiel nur 50,- DM! Ruft an: Tel. 0681/855529

Achtung! Verkaufe N64 + 1 roten Controller + Rumble Unit incl. Memory Card + FIFA 98 WMQ + Formel 1 GP für nur 220,- DM.
Tel. 035242/70922

Verkaufe Banjo-Kazooie 42,- DM, ISS 64 40,- DM, Wayne Gretzkys' 3D-Hockey 35,- DM, Star Wars 35,- DM, 1080° 50,- DM. Tel. 08803/5443 Franz

Verkaufe ISS 64 35,- DM, ISS 98 55,- DM, V-Rally o. Anl. 45,- DM, alles zusammen 130,- DM inkl. 1 MB Memory Card, Final Fantasy III (SNES) 240,- DM. Tel. 02203/83944 Rene

Verk. FIFA 98, DKR, F1 WGP, NBA Courtside, Banjo-Kazooie je 60,- DM, Mario 64, Mario Kart, Wave Race je 50,- DM, tausche 2 Sp. gegen Turok 2. Tel. 04664/1472

Verk. N64 mit 5 Spielen + 3 Joypads für 300,- DM, verk. SEGA Mega Drive + 3 Joypads + 12 Spiele, Preis nach Vereinb. Tel. 033362/70640 fragt nach Robert

Verk./tausche Extreme G, Tetrisphere, Lylat Wars o. R.P. je für 70,- DM o. gegen Aut. Lamborghini, Wetrix, Aerofighters Assault.
Tel. 0352/4350702 Mike

Verk. DKR (durchgesp.), Mario, Mario K., ISS 64, WR, Beat 'em Up, Mischief Makers, Lylat Wars und andere, suche alles über Wrestling, tausche auch. Tel. 089/6113515

Verk. Yoshi's Story und NBA Hangtime.
Tel. 040/7962123 fragt nach Benni,
Di-Do ab 14 Uhr

Spiele für N64: Forsaken, Top Gear R., Blast Corps, Turok, Extreme G, Mario, Banjo-Kazooie, Mario Kart, Diddy Kong R., Wave Race, Pilot Wings. Tel. 0221/707178

Achtung! Verkaufe 3D-Action-Spiel 120,- DM, Mission: Impossible 75,- DM, ISS 64 45,- DM, tausche auch gegen Turok 2 oder anderes. Tel. 0951/602533 Sven

Verk. mehr als 10 Spiele, z. B. DKR, Turok, Kampfspiel, Mario Kart, Star Fox... alles US-Spiele, tausche auch gegen andere US/Jp.-Spiele. Tel. 02196/729236 Simon

Verkaufe gut erhaltenes Lenkrad mit Gaspedal und Rüttler für 80,- DM. Tel. 09135/3261 fragt nach Tom, ab 13 Uhr

Verk. NBA Hangtime 40,- DM, Lylat Wars 50,- DM, ISS 64 (us) 40,- DM, Wave Race 45,- DM, Star Wars (us) 40,- DM. Tel. 07042/23805 Christian

Verk./tausche Yoshi's Story, Extreme G je 50,- DM zusammen 80,- DM, bei Tausch z. B. Beat 'em Up anbieten. Tel. 02522/6814 fragt nach Matthias, 15-20 Uhr

Verkaufe Mission: Impossible 70,- DM, Snowboard Kids + XG zus. 90,- DM, WCW Rev. 100,- DM, Waverace 50,- DM, NBA Courts. 50,- DM, Zelda 70,- DM u. a. Tel. 02551/5756

Verkaufe Mission: Impossible für 70,- DM und FIFA 98 für 65,- DM, zusammen für nur 120,- DM. Tel. 04489/958060

Verkaufe FIFA 98 80,- DM, SoTE 60,- DM und Mario Kart 64 50,- DM. Jörg Schimmelpfennig, 04571 Rötha, Mozart-Str. 11.
Tel. 03420/655814 ab 19 Uhr anrufen

Verk. f. N64 Snowboard Kids, XG, Goemon für 50,- DM, Forsaken, F1 World GP für 65,- DM o. tausche gegen PSX, f. SNES F1 u. Beavis u. Butthead 10,- DM o. tausche gegen Zelda 1-3. Tel. 039485/64069

Stop! Verkaufe V-Rally 80,- DM, Diddy Kong Racing 45,- DM, suche Zelda 64-Spieleberater, ruft an! Tel. 05203/5094 fragt nach Hanno

Verkaufe Banjo-Kazooie, guter Zustand, für 70,- DM, ruft an und fragt nach Andreas.
Tel. 037422/6729

Vek. Offroad, Starshot, Space Station, Hangtime, Frankreich 98, ISS 98, Prügler, F-Zero X für 40,- bis 90,- DM. Tel. 03925/282061

Verk. Zelda O. T. und Star Wars Rogue Squadron für je 100,- DM. Tel. 07251/4573, Timo

Verkaufe ISS 64 75,- DM, Wave Race 65,- DM, Cruis'n USA 70,- DM, NBA Pro 98 110,- DM und Need for Speed 2 für PS 70,- DM.
Tel. 05194/2088 fragt nach Marcel

VK N64 160,- DM, Spiele ab 35,- DM, SNES-Konsole 55,- DM, PSX-Spiele (Originale) ab 25,- DM, PC-Spiele 10,- DM + Porto + NN.
Tel./Fax: 02841/44125 Marianne

Verk. N64 + 2 C. 140,- DM, Zelda 75,- DM, NHL 99 75,- DM, F. D. 60,- DM, 1080° 60,- DM, Forsaken 70,- DM, F1 WGP 60,- DM, M. Card 5 MB 25,- DM, Expansion Pak (org.) 35,- DM, zusammen 585,- DM. Tel. 03546/180443 ab 15 Uhr

Verk. Blast Corps 45,- DM, Diddy Kong Racing 40,- DM, Yoshi's Story 60,- DM, Banjo-Kazooie 65,- DM, NBA Courtside 65,- DM.
Tel. 0228/253154

Verkaufe N64 mit Memory Card + Rumble Pak + Mission Impossible + Mario Kart + S. F. Rush + 2 Contr. + Turok + Arcadeshark VB 350,- DM. Tel. 0421/382271

Günstig! Verk. F1 WGP 60,- DM, WCW WT 45,- DM, FIFA 98 70,- DM, Wave Race 40,- DM evtl. auch T. G. Overdr. u. div. SNES-Spiele, a. g. erh. Tel. 04435/5580 Michael

Verk. Mario Kart 64, Wave Race 64 zu je 70,- DM, Lylat Wars mit R.P. 90,- DM, Blast Corps 50,- DM, alle orig. Verp. Mit Anleitung! Tel. 06181/494402 Dominik

Verkaufe NBA Pro 98, NFL Quarterback Club 98 und Forsaken für je 59,- DM. Tel. 0371/5613621

Verkaufe Yoshi's Story, Lylat Wars (ohne RP) und ISS 64 für 50,- DM, suche billig Memory Card und NHL 99. Tel. 0201/497115 Andreas Orwat

Verkaufe N64 mit vielen Extras für 450,- DM VB. Tel. 02151/501673, Büro: 336070, Krefeld, Laskowski-Oertel

Stop! Ich verkaufe N64 mit sage und schreibe 12 Spielen, 5 Contr. Paks, 3 Rumble Paks und 3 Controllern für 1.150,- DM. Infos unter Tel. 02235/71475

Verk. W. Race, Pilot Wings, Yoshi's St. je 40,- DM, XG 60,- DM, S. Valley 70,- DM, Starshot 100,- DM (Neupreis 129,- DM), erst 3 W. alt. Tel. 06449/921812 fragt nach Hannes, ab 15 Uhr erreichbar

Nintendo 64 mit vier Spielen, zwei Joypads, alles zusammen 450,- DM. Sascha Cikan, Gartenstr. 6, 38542 Leiferde, Tel. 05373/6806

Verkaufe N64 mit 8 Spielen (Zelda, Forsaken, Turok, ISS 64 usw.) mit 2 Controllern, 2 Rumble Paks u. 1 Mem. Card für 750,- DM. Tel. 08421/902474

Achtung! Verkaufe günstig N64 + 3 Controller und 16 Spiele, dazu noch 2 Controller Paks und ein Rumble Pak. Tel. 05515/2626 Manuel

Verk. Banjo-K. + Spieleberater für 60,- DM, F-Zero X für 50,- DM, Rampage W. T. für 70,- DM, alle + Verpackung + Anleitung inkl. Versand. Tel. 0340/8822773 Martin

Schweiz: Verk. F-Zero X 60 Fr. (noch nie gebraucht), TGR + NHL Break. 98 + Blast C. je 50,- Fr. Mario 64 40,- Fr., tausche g. 1080°. Tel. 062/8713404 ruft zwischen 18 und 20 Uhr an

Verkaufe für N64 Top Gear Overdrive für 80,- DM (2 Monate alt), Tausch nicht möglich! Tel. 07553/1084

Stop! Verkaufe N64-Spiele: Extreme G1, SoTE, Mario Kart, Dark Rift und ein weiteres Spiel. Tel. 034322/42484 fragt nach Uli

N64 + 2 Pads, 1 Memory Card, 4 Spiele 480,- DM. Tel. 05139/5342

Verkaufe N64-Spiele inkl. NN-Gebühr: WM 98 57,- DM, NFL QC. 47,- DM, Forsaken 62,- DM, Lylat Wars m. RP 72,- DM, Yoshi 47,- DM, tausche auch! Tel. 09265/5926

Verk. N64 + 4 Controller + Memory Card + Rumble P. + Expansion P. + 12 Spiele (Zelda, 1080°, F1 WG., 3D-Action) f. 1.000,- DM, auch einzeln zu verk. Tel. 02228/7992

N64 + Zelda + F-Zero X + 2 Pads 400,- DM, Saturn + 21 Spiele + 4 Pads + Lenkrad + Universaladapter + 11 Mega Drive-Spiele 550,- DM. Tel. 02671/3595

Verk. Silicon Valley 70,- DM, Zelda 90,- DM, Bust-A-Move 2 70,- DM, Chameleon Twist 65,- DM, Bomberman 60,- DM. Tel. 05361/73181 fragt nach Artur

Verkaufe Forsaken für 85,- DM (N64) und Super Mario World + Spieleberater für 45,- DM (SNES). Tel. 05963/796 fragt nach Bernd

Verkaufe Kampfspiel 80,- DM, Wave Race 50,- DM. Tel. HH/22399

Verkaufe Zelda 64 für 95,- DM, FIFA 98 75,- DM, Diddy Kong Racing 70,- DM und Lylat Wars 70,- DM, alles PAL-Versionen, alle sind in gutem Zustand. Tel. 023371/751 Timo

Verkaufe ISS 64, Wave Race, Fighters Destiny, WCW vs NWO World Tour o. tausche gegen NHL 99, Turok 2, WCW vs NWO Revenge, Star Wars 2, ruft an! Tel. 08684/688 Andi

Stop! Ich verkaufe das Meisterwerk Zelda 64 und F-1 WGP für N64. Alexander Wackermann, Von-Gagern-Str. 2, 64646 Heppenheim

Verkaufe FIFA 98, F1 WGP, Banjo-K. für 60,- DM, Mario 64, Mario Kart, Wave Race, DDK für 50,- DM. Tel. 04664/1472 per NN

Verk. Nintendo mit Lylat Wars, F1, NBA Courtside, Zelda, Bomberman incl. 2 Pads + Rumble Pak für nur 430,- DM, ruft an, wenn ihr Interesse habt. Tel. 02224/81224

Verkaufe Frankreich 98 für 60,- DM und Extreme G für 45,- DM. Tel. 02238/44514 Mo-Fr 15-18 Uhr

TAUSCHE NINTENDO 64

Ich tausche Mario 64 gegen 1080° oder Mario 64 gegen Snowboard Kids, genauso Mario gegen Extreme G2, F1 Grand Prix. Sebastian Groth, Müllerstr. 30, 13353 Berlin

Body Harvest, Fighters Destiny, Wave Race u. Diddy Kong R. gegen Turok 2, F1 WGP, T.G. Overdrive, Forsaken, V-Rally o. Extreme G 2. Tel. 09729/1662

Tausche N64 mit 5 Spielen: Mario 64, Turok, ISS 64, F1 Pole Position und WWF (us) + 1 Controller + 1 Controller Pak + Magazin gegen PlayStation. Tel. 06733/7996 Paul

Tausche DKR, SB-Kids, Cruis'n USA, ISS 64, Banjo-Kazooie gegen NWO Revenge, Body Harvest, Star Wars 2, Turok 2, NHL 99 oder Buck Bumble. Tel. 08725/1732

FIFA 64 gegen Lylat Wars, DKR o. F-Zero X o. F1 World Grand Prix o. Iggy's R. B. gegen 1080° o. WCW/NWO Revenge, ruft an! Tel. 06182/27585 Kim

Tausche DKR u. Blast Corps gegen Lylat Wars u. V-Rally. Tel. 04921/23220

Tausche Banjo-Kazooie und Wave Race gegen andere N64-Spiele. Tel. 0821/994266

Tausche Blast Corps gegen Star Wars, Mission: Impossible oder Turok und Knife Edge gegen Forsaken. Tel. 06084/3183

Tausche NBA Hangtime gegen Nascar 99. Tel. 036964/93856. Adresse: Toni Luck, Schulstr. 58, 36452 Neidhartshausen

Suche Buck Bumble, tausche gegen F1 P.P. und Hexen 64. Tel. 089/6883824 4-18 Uhr, verlangt nach Ricci

Tausche Turok 1 (dt. Version) gegen die engl. Version von Turok 1, ruft an und fragt nach Christian! Tel. 02636/3765 Mo-So 18.30-20 Uhr

Tausche Mario Kart o. Snowboard Kids gegen Buck Bumble. Tel. 02331/591411 fragt nach Manuel

Tausche SoTE o. NBA Live 99 u. F1 PP geg. F1 WGP o. Racing Simulation 2, Verk. SoTE f. 60,- DM u. F1 PP f. 65,- DM. Tel. 05407/7501 suche auch B.-A-Move 2

Hilfe! Suche unbedingt NFL Quarterback 99, PS: Suche unbedingt N-Zone-Ausgabe 1 u. 2. Tel. 038457/24194 fragt nach Alexander, haben Anrufbeantworter

Biete 3D-Action gegen FZX + BC, biete TRK, FRSKN, 1080° gegen ISS 98, RWT, NHL 99, B.-A-M. 3 und Virtual Chess. Tel. 0201/686596 Jörg, ab 18 Uhr

Tausche mein Nagano Winter Olympics gegen NBA Hangtime. Tel. 030/4260961 fragt nach Matthias

Tausche Diddy Kong R., Mission: Impossible, Star Wars gegen WCW NWO R., WWF Warzone oder WCW NWO W.T. Tel. 08031/262911 fragt nach Tobias

Tausche Turok, DKR, FIFA 98, Blast Corps, Snowboard Kids, Kobe Bryant gegen andere Spiele oder verk. für 40,- bis 70,- DM. Tel. 0951/290697

Tausche Turok 2 (engl. PAL-Version, ungeschnitten) gegen Star Wars Rogue Squadron. Tel. 06733/1692 nach Alex fragen

Tausche Forsaken, Fighters Destiny, Blast Corps, Warzone, DKR, Turok, Yoshi gegen Turok 2, Goemon, Holy Magic, Iggy's, Glover. Tel. 08803/4396 Chris

Turok 2, Pilot Wings, Diddy Kong Racing u. Tetrisphere gegen Sport- oder Rollenspiele. Tel. 06004/3069 Julian

Tausche für das N64 Banjo-Kazooie oder Frankreich 98 gegen ein anderes N64-Spiel, ruft an. Tel. 0825/13886 fragt nach Philipp

Tausche Turok 2 für N64 gegen Comandos, PC, Porto zahle ich. Tel. 08105/24295 fragt nach Luca

Tausche Sote, Wave Race, FIFA 64, Pilotwings, 1080° o. NWO W.T. gegen Turok 2, NBA Live 99, WCW/NWO Revenge, Bio Freaks. Tel. 09846/95983 fragt nach Oli, habe auch Lylat Wars

Tausche F-Zero gegen Buck Bumble, XG 2, Scars, NBA Jam 99, NHL 99, NBA Live 99 oder gegen ein Lenkrad mit Pedalen. Tel. 06554/600

Tausche Extreme G 2 gegen F-Zero X, Mission: Impossible, Turok 2, 1080°, V-Rally oder andere N64-Spiele. Tel. 08237/5995

Tausche Turok, Body Harvest, Lylat Wars gegen Star Wars Rogue Squadron (auch 2:1). Tel. 0049 (0) 8142/570843 nach Stefan fragen

Tausche Yoshi's Story gegen Dual Heroes. Tel. 08178/7292

SUPER NINTENDO

Donkey Kong Country Vol. 1, 2 und 3 zusammen 99,- DM + Versand, tausche auch gegen Pilot Wings + Wave Race/N64. Tel. 04931/167222 ab 15 Uhr

Zelda, PGA-Euro-Tour, Super Mario Kart, Breath of Fire II, Warios Woods, alle mit Verp. je 20,- DM + Versandkosten. Tel. 04931/167222 ab 15 Uhr

Verkaufe Super Nintendo, 1 Controller, ASCII-Pad 160,- DM, Mario World 25,- DM, Plok 20,- DM, Star Wing 30,- DM, F-Zero 25,- DM, Tiny Toons 35,- DM. Tel. 030/4273743 Max

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche Zelda 1 + 2 für das NES, meldet euch unter Tel. 05663/1247, fragt nach Cornelius, zahle bis 75,- DM pro Spiel, ruft zwischen 15 und 20 Uhr an

Suche Unirally, biete 50,- DM. Tel. 02102/80895 fragt nach Sascha

Kaufe Super Nintendo + N64 mit Spielen, auch Game Boy + Spiele, bis auf weiteres gültig. Tel./Fax: 02841/44125

Suche für SNES das SF-Comedy-Game Parodius, biete dafür Yoshi's Island (Super Mario World 2) oder Super Mario All Stars (Mario 1-3, plus Lost-Levels) = 4 Games, außerdem ein Orig.-SNES Joypad, F. Lieber, Westerbleich 58, 44147 Dortmund

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verk. SNES + 2 Controller für 100,- DM, Super Game Boy für 40,- DM, 9 Spiele (DK Country 2 + 3, Zelda, Toy-Story, Allstars usw.) je 35,- DM. Tel. 0209/43114 Bastian

Verkaufe SNES + 5 Spiele + S. Game Boy + Game Boy-Spiele + 2 Pads, Preis nach Vereinbarung. Tel. 06751/4170 fragt nach Steffen

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Pads und Super Game Boy, 10 SNES-Spiele (z. B. Super Street Fighter 2, Super Mario Kart 1). Tel./Fax: 02365/62721 fragt nach Tobias

Verkaufe SNES mit 2 Controllern und 15 Spielen 400,- DM oder jedes Spiel für je 25,- DM, bitte melden bei Robert unter Tel. 0531/83259 oder 80094

Verkaufe Spiele für SNES à 50,- DM. Tel. 06235/929161 Rene verlangen

Verk. Super Nintendo mit 2 Controllern und 4 Spielen für 80,- DM oder 40 Euro. Tel. 09128/8115

Batmans Return 15,- DM, WWF Raw Anl. + Verp. 20,- DM, Bass Master Anl. + Verp. 20,- DM, Lion King Anl. 20,- DM, für GB: GB Pocket Blau 70,- DM, Wario Land 35,- DM. Tel. 05191/14328

Verkaufe SNES mit 7 Spielen und S. Game Boy für 250,- DM und NES mit 8 Spielen für 195,- DM. Tel. 05181/81061

GAME BOY

GB Pocket Blau 70,- DM, Wario Land 2 35,- DM, WWF Superstars 25,- DM, Castlevania 25,- DM, GB Pocket Blau + Wario Land 2 100,- DM, Game Boy 15,- DM. Tel. 05191/14328 Mathi

Verkaufe Die Schlümpfe reisen um die Welt zu 35,- DM. Tel. 02524/4514 14 bis 15 Uhr, fragt nach Jan

SUCHE GAME BOY

Suche für Game Boy günstiges Fußball-, Eishockey- oder American Football-Spiel, ruft unter Tel. 0221/3761556 an und fragt nach Daniel

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe einen Game Boy mit Super Mario Land und Bad'n Rad, VB 65,- DM. Tel. 08374/587086

Verkaufe Game Boy Colour (!!), blau mit Verpackung und alles! Preis zwischen 80,- und 60,- DM, noch gar nicht gespielt, ganz neu! Tel. 06182/27585 Kim

Verkaufe 14 Game Boy-Spiele, alle zusammen für 120,- DM und 3 SNES-Spiele für 70,- DM. Tel. 01774/633459

CLUBS

An alle Nintendo-Fans, CINP sucht noch Mitglieder, schreibt an: Nando Meckel, Am Drillmen 23, 35606 Solms, Achtung: Aufnahmeprüfung!

SUCHE SONSTIGES

Ich suche N-Zone Ausgabe 11/98 mit Turok 2-Posterschnitt, Teil 3, kaufe Poster auch ohne Heft, Gebot 10,- DM, Poster muß gut erhalten sein! Tel. 08372/496

Kaufe alle N64-Spiele, SNES + Game Boy-Spiele, gute Konditionen, alles anbieten. Tel. 0177/8795570

Suche folgende N-Zone-Ausgaben: 08/98 und 09/98. Tel. 0177/5626883

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe Wayne Gretzky's 3D-Hockey (Spiel Nintendo 64), 4 Mon. alt, VK 70,- DM. Tel. 07965/1093 ab 18 Uhr

V-Tech 6000 SL, mit Netzadapter, Preis VB, Tel./Fax: 02802/1615 nach Patrick fragen

Verk./Tausche PlayStation gegen Nintendo 64 oder verk. PS mit 4 Spielen, 2 Controller, z. B. Final Fantasy 7, Beast Wars, alles für 320,- DM. Tel. 0173/2425697

N64-Memo-C. 40,- DM, Spiel ab 60,- DM, PlayStation mit Umbau, 2 Contr., 1 Memo., 1 RPG oder Spiel 299,- DM, Con. 20,- DM, Mem. 20,- DM, RGB 20,- DM. Tel. 089/3006159

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Eine Tips & Tricks-Flut zu Zelda brach in den letzten Wochen mit Hunderten von Einsendungen über uns herein. Dies beweist, daß Zelda für die nächste Zeit der Dauerbrenner auf unseren Konsolen und in dieser Rubrik sein wird. Wer mir seine Lesertips per eMail schicken will, sendet diese an: wrspachmueller@computec.de. Viel Spaß weiterhin!

Werner Spachmüller

LESERTIPS
Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an die
COMPUTEC MEDIA AG ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

Zelda – Ocarina of Time (D)

Zusätzliche Rubine:
Wenn ihr bei Zelda dorthin geht, wo ihr das erste Mal Prinzessin Zelda gesehen habt, und in das linke Fenster schaut, seht ihr Bilder von Mario und Co. Wenn ihr mit einer Distanzwaffe auf Mario schießt, bekommt ihr 20 Rubine, doch wenn ihr auf Luigi usw. schießt, fliegt eine Bombe aus dem Fenster.

Roman Schüssler

Goldene Skulltulas:
Wenn man als junger Link in einem Glas Käfer gefangen hat und diese über einem Bohnen-Pflanzpunkt freiläßt, kommt aus dem Loch eine goldene Skulltula gehüpft. Dies funktioniert aber nur einmal pro Loch.

Herzen und Magie auffüllen:
An manchen Stellen fliegt Navi und leuchtet grün. An diesen Stellen muß man entweder die Vogelscheuchenpolka spielen, dann erscheint eine Vogelscheuche, an die man sich heranziehen kann. Spielt man degegen die Hymne der Sonne oder des Sturmes, erscheint eine Megafee, die alle Herzen und die gesamte Magie auffüllt.

Martin Jurgowiak

Kleine Fee:
Stellt euch vor eine der steinernen Statuen (gegen die man mit dem Schwert schlägt, um die Uhrzeit zu erfahren) und wenn sie durch Navi markiert wird, spielt ihr auf der Ocarina ein Lied (am besten Zeldas Wiegenlied). Dann bekommt ihr eine kleine Fee, die Links Energieherzen auffüllt. Man muß die Fee jetzt nur noch in eine leere Flasche sperren.

Arne Fitzner

Turok 2 (UK)

Um den Big-Cheat (= alle Cheats freigeschaltet) zu aktivieren, muß man folgendes Paßwort eingeben:
BEWAREOBLIVIONISATHAND

Tristan Spelmans

Herzlichen Dank!

Bernhard Aster – Marc Bäcker – Thomas Bambynek – Tony Barthelmann – Roland Bawellek – Rene Becker – Patrick Becker – Thomas Blaser – Gregor Bleuer – Jonas Böhler – Tobias Braun – Ulrich Brenner – Olaf Buddenberg – Richard Burkart – Manuel Cannistro – Thomas Christmann – Sebastian Clemens – Martin Dederke – Jan-Marco Defenter – Marcel Derlehn – Nils Deterding – Rajko Dikmann – Arif Dornick – Ralf Dukatz – Omar Eddine – Bernhard Eggersdorfer – Christopher Ehlen – Marcus Eickhöff – Sebastian Endres – Denny Engelmann – Patrick Erdmann – Stefan Erfurt – Nils Evering – Max Fesenmeyer – Manuel Firneisz – Daniel Fischer – Niklas Fischer – Sabine und Thomas Franke – Stefan Fuchs – Florian Gaigl – Andre Gehrmann – Markus Geppert – Dennis Goletz – Klaus Gozdzik – Marius Grathwohl – Frieder Graulich – Bastian Greßner – Daniel Grimm – Peter-Dirk Grüber – Michael Gudd – Oskar Haja – Ozan Halici – Christian Hammer – Christian Handwerk – Thomas Hassler – Michael Hauser – Tobias Henkel – Patrick Henn – Rachid Heuberger – Daniel Hohenauer – Martin Hoven – Christian Hupe – Nadim Iraki – Denny Jahnke – Philipp Jarch – Christian Kallenbach – Caner Karahan – Cihan Karakas – Wolfgang Karl – Matthias Kempin – Marius Kessler – Andreas Kiehl – Steffen Klube – Malte Kluck – Tobias Knieling – Rüdiger Koch – Markus Köhn – Benjamin Kolz – Philipp Koormann – Michael Kraus – Stefan Kreft – Andreas Kristen – Stefan Kutsche – Florian Laib – Ulrich Laitenberger – Jürgen Lehmann – Mathias Liebau – Simon Lingelbach – Michael Lins – Robert Lipski – Christian Malter – Simon Märki – Oliver Marve – Timm Metternich – Sven Müller – Julius Nielsen – Sven Nyga – Haris Odabasic – Simon Pahl – Andre Passan – Andre Pauly – Sven Pawelzyk – Marc Perenz – Dominik Peukert – Florian Pfeier – Lubosz Podeszwa – Wolram Pohl – Michael Posavec – Martin Rauschenbach – Timm Reuter – Stefan Richthammer – Sascha Rößler – Alexander Rupp – Patrick Sachnile – Alexander Sbonias – Jan Schabiner – Kevin Schläpfer – Heiko Schleifer – Andreas Schlüter – Thomas Schmidt – Dylan Seneb – Oswaldo Schoparsky – Philipp Schopf – Markus Schorcht – Thomas Schröder – Sascha Schröder – Dennis Schuldt – Dieter Schulz – Daniel Seeliger – Florian Sentz – Florian Simeth – Benjamin Smith – Robin Sohnider – Heiko Stäbler – Tobias Stahl – Thomas Stelter – Maurice Stich – Christian Stoffel – Sascha Stroh – Alex Szelag – Nico Teiche – Rene Teuscher – Wanja Tham – Oliver Theis – Miroslaw Tomazak – Daniel Triborn – Matthias Turok – Tim Weber – Tobias Weißgerber – Alan Welte – Rafael Weps – Marc Werdehausen – Stefan Wing – Andreas Wippermann – Paul Wolpers – Florian Wurm – Martin Wyputta – Christian Yeboa

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 0911/2872-200
eMail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 9506

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-eMail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki, Jens Quentin
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Richard Schöller
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch, Oliver Preißner

Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Nero A. Kaiser, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: 0911-2872-150
Fax: 0911-2872-240
eMail: carudolph@computec.de
Website: computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.10.98

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat -141

Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne -144

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -142

Onlinewerbeflächenverkauf:
Susanne Szameitat -142

Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143
Ina Schubert -346

VERLAG

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Oliver Schneider

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax.: 0 62 46-8 82 52 77
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 1998 73.543 Exemplare

Das Inhaltspapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0180-5335555	24 h/Tag
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 09°°-17°°
Virgin	040-39101300	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 31.3.99 am Kiosk

GOEMON 2

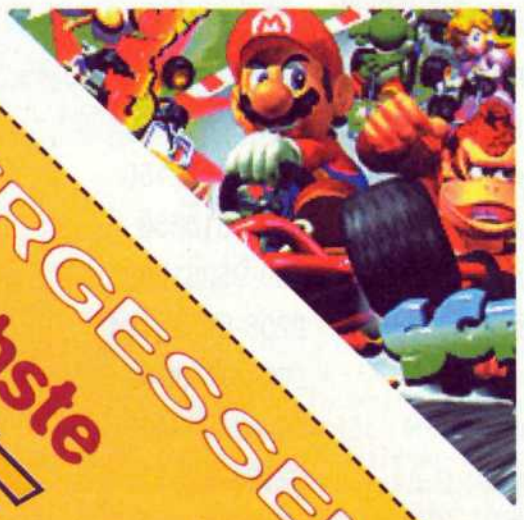
Der Mystical Ninja kehrt wieder zurück, allerdings gibt sich Goemon diesmal in einem ungewöhnlichen Jump&Run die Ehre. Unser ausführlicher Test in der nächsten Ausgabe wird die letzten Unklarheiten beseitigen und klären, ob das mit zahlreichen Minispielen angereicherte Jump&Run den Sprung in die Spitzenklasse schafft.

FIFA 99

Mit deutlicher Verspätung laufen die Polygon-Kicker aus FIFA 99 in den bundesdeutschen N64-Stadien ein. Was sich im Vergleich zur US-Version noch geändert hat und ob wir dieses Mal mit deutscher Sprachausgabe rechnen dürfen, verraten wir im Megatest in der kommenden N-Zone.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- Aktuelle Infos zu Star Wars: Pod Racer
- Neue Bilder zu Donkey Kong World
- Komplettlösung, Teil 2: Turok
- Zelda-Starschnitt, Teil 4
- Im Test: All Star Tennis 99
- Im Test: Chameleon Twist 2



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 31.3.99!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Jens Quentin

Jens Quentin (28) ist die neueste Verstärkung unserer N-Zone-Redaktion.

1. Was spielen Sie im Augenblick?

„Fire", ein Nintendo Classic im Handheld-Format. Meine geliebten Konsolen befinden sich leider noch zu Hause in Göttingen (seufz).

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?

Daß man damit Leute, die im Zugabteil neben einem sitzen, durch den permanenten, eintönigen Piepston des Spiels so richtig schön nerven kann.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und warum?

Dazu zählt neben dem technisch genialen Wave Race 64 das vom Gameplay her ausgezeichnete WCW/nWo Revenge. Als dritten Titel würde ich aufgrund der Spitzengrafik NFL Quarterback 99 nennen.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?

Die gelungene Gestaltung des Joypads sowie die vier eingebauten Joypad-Anschlüsse.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?

Ich würde mich über ein Revival von Pooyan freuen. Dieses Game habe ich schon mit 10 Jahren am Automaten gezockt.

6. Mit welchen Video- oder Automatengames begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?

Mit dem Spiel Air Sea Battle auf dem Atatri VCS 2600. Jaja, das waren noch Zeiten...

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?

Ich bin ein großer Fan von amerikanischen Sportspielen wie Baseball, Basketball, Football und Eishockey. Je realistischer dabei die Simulation ist, desto besser.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?

Wave Race 64 ist meiner Meinung nach noch immer das beste Multiplayer-Game auf dem N64. Wenn man im Expert-Mode beim Kurs „Marine Fortress" die besseren Wellenbrecher erwischt und so seinen Mitspieler kurz vor der Ziellinie abhängt, macht das einfach unglaublich viel Spaß. Durch die sehr gut umgesetzte Wellenphysik bekommt dieser Titel einen einzigartigen Reiz.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?

Ich hoffe, daß ich von unseren Lesern genauso herzlich und kameradschaftlich aufgenommen werde wie von meinen Kollegen in der N-Zone-Redaktion.

Sammelkarte 72

N-ZONE

Tips & Tricks

Extreme G2

Neue Cheats:

Super-Geschwindigkeit: Gebt als Namen XXX ein, um das ohnehin schon rasante Tempo noch zu erhöhen.

Grafik im Stile von Tron:
Gebt hierzu als Namen NEUTRON ein.

Häßliche Grafik: Wer sich diese wirklich antun will, sollte als Namen PIXIE eingeben.

Unbegrenzte Nitros: Hierzu ganz einfach als Namen NITROID eingeben.

Unbegrenzte Schilder und Laser:
Der passende Name ist in diesem Fall XCHARGE.

Flugzeug-Modus: Wählt als Namen 2064, damit sich die Motorräder in Flugzeuge verwandeln.

Wireframe-Modus: Um eine Grafik dieser Art zu bekommen, ist der Name LINEAR einzugeben.

Sammelkarte 73

N-ZONE

Tips & Tricks

Top Gear Overdrive

WORUM GEHT'S?

Das gelungene Rennspiel Top Gear Overdrive kann in nahezu allen relevanten Bereichen wie Grafik, Sound und Steuerung überzeugen.

Cheats

Markiert im Haupmenü die unten genannten Optionen und drückt dann jeweils Z. Bei der richtigen Eingabe erfolgt eine akustische Bestätigung.

Für alle Standard-Wagen: Credits, Championship, Championship und Versus

Für den ersten Bonus-Wagen: Credits, Versus, Setup, Championship, Versus und nochmals Versus

Für den zweiten Bonus-Wagen:
Championship, Credits, Versus, Setup, Versus, Championship, Setup und Credits

Für den dritten Bonus-Wagen: Versus, Versus, Championship, Credits,

Championship, Versus, Championship, Credits, Setup, Versus und Setup

Für die vierte Season: Versus, Championship, Championship, Credits, Setup, Setup und Championship

Für die fünfte Season: Setup, Championship, Credits, Versus, Versus, Setup, Championship, Versus, Credits und Championship

Steuerung

- Lenken
- A: Gas geben
- B: Bremsen
- START: Pause
- Z: Nitro
- Nicht belegt
- Nicht belegt
- Gang wechseln
- Kameraansicht ändern
- Nicht belegt
- L: Nicht belegt
- R: Rückspiegel

Sammelkarte 74

N-ZONE

Tips & Tricks

South Park

WORUM GEHT'S?

South Park basiert auf der gleichnamigen Cartoon-Serie, die besonders durch ihren derben Humor auffält.

Cheats:

Die folgenden Codes sind als Paßwort einzugeben:

Level-Select: THEEARTHHASMOVED
God-Modus: ASSMAN
Alle Cheats aktiv: BOBBYBIRD
Alle Waffen: FATKNACKER
Pen-and-Ink-Modus: PLANEARIUM
Alle Charaktere im Multiplayer-Modus: OMGTKKYB
Credits: SCREWYOUGUYS

Steuerung *(Die Tastaturbelegung gilt für die Arcade-Steuerung!)*

- Lenken
- A: Waffe auswählen
- B: Waffe auswählen
- Nach unten sehen
- Schritt nach rechts
- Schritt nach links
- Nach oben sehen
- START: Spiel pausieren
- Z: Feuern
- Sniper-und Zoom-Modus
- L: Nicht belegt
- R: Springen

Sammelkarte 75

N-ZONE

Tips & Tricks

Rogue Squadron

Neue Cheats:

Beggars Canyon: Für diesen Level reicht die Komplettierung aller Stufen mit der Bronzemedaille.

Der Kampf auf dem Todesstern:
Für diese legendäre Schlacht sind alle Levels mit der Silbermedaille abzuschließen.

Kampf auf Hoth: Um diesen Level zu sehen, müßt ihr alle Levels mit einer Goldmedaille beenden.

Freie Schiffwahl in allen Stufen:
Solltet ihr euch auf Hoth die Goldmedaille verdienen, könnt ihr alle bisherigen Levels mit jedem beliebigen Raumschiff absolvieren. Diese Funktion wird dann freigeschaltet.

Mit dem Millenium Falcon fliegen:
Um in bestimmten Missionen mit dem Prunkstück von Han Solo fliegen zu können, müßt ihr als Paßwort FARMBOY eingeben.

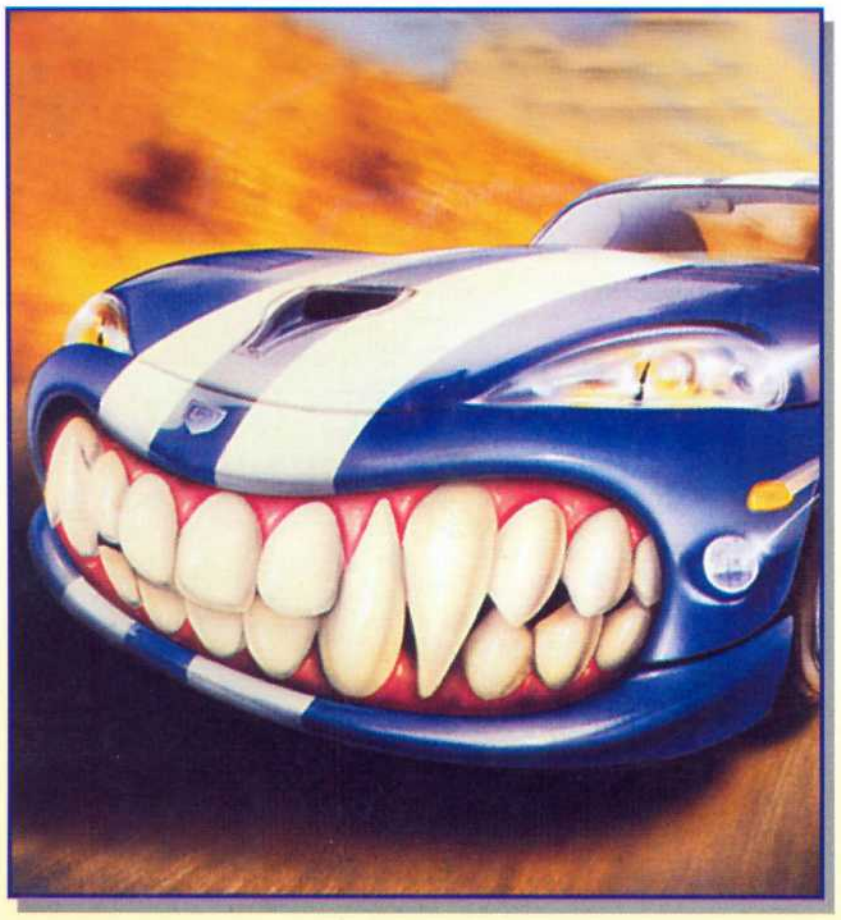
Mit dem Tie Interceptor fliegen:
Wenn ihr als Paßwort TIEDUP eingebt, befindet sich hinter dem Millenium Falcon im Hangar ein Tie Interceptor. Ihr müßt den Stick nach oben drücken, um ihn auszuwählen.

Level-Anwahl: Gebt als Paßwort DEADDACK ein, um alle Levels, einschließlich der Bonusstufen, anwählen zu können.

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 73



Top Gear Overdrive

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 72

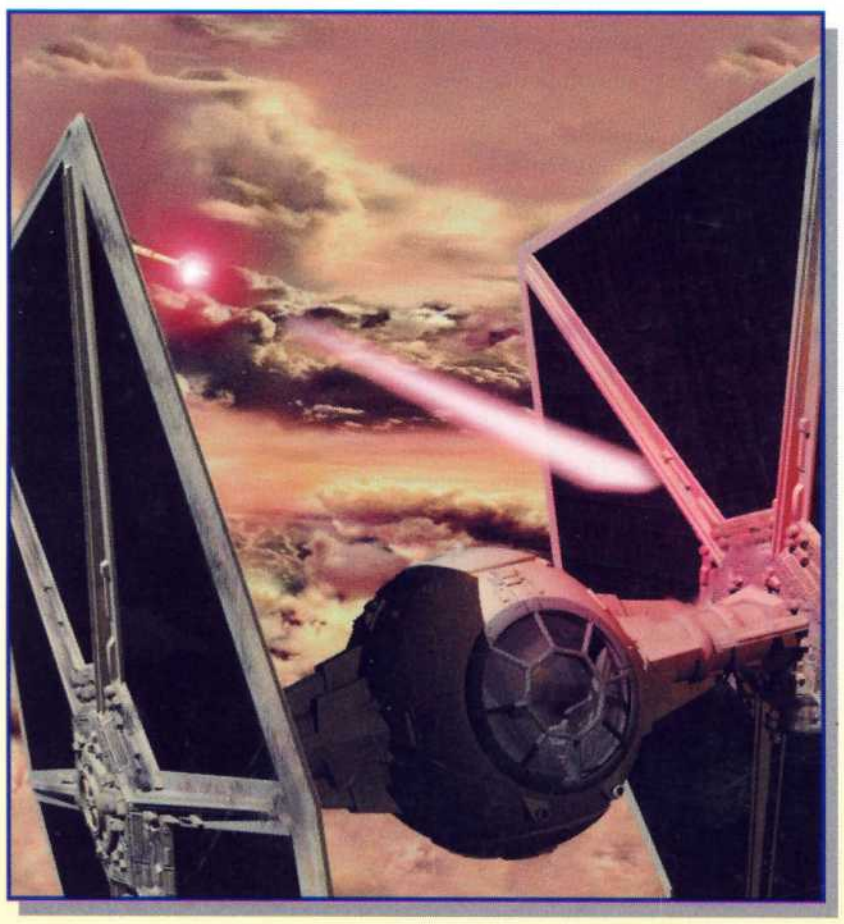
Extreme G2

Nr. 2

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 75



Rogue Squadron

Nr. 2

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 74

South Park

Nr. 1